ZETA

Anno I • Numero 2 • Marzo 1995 • L. 60

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

DARK FORCES

Dentro la Morte Nera

IL TEMPO DELLA MELA

Dal Power Pc al Pippin: Apple punta sui videogiochi?

MORTAL KOMBAT II

Sangue e arena su Pc

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

L'avventura targata Renegade

S.O.S.

Alone in the Dark 3
Magic Carpet
Deathgate

I TEMPI SONO CAMBIATI

Bob Dylan su cd-rom

CREA IL TUO VIDEOGAME!

Una guida pratica all'uso di Klik&Play

ZETA • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

- Aladdin: PC 89.900 – A1200 69.900
- Bloodnet: PC 99.900 – A1200 79.900
- Cannon Fodder: PC 79.900 – A1200 59.900
- Crystal Dragon: L. 69.900
- Dragonstone: L. 79.900
- Embryo: L. 69.900
- FIFA Soccer: L. 89.900
- Mortal Kombat II: PC 69.900 – A1200 69.900
- Power Drive: PC 69.900 – A1200 69.900
- Rise of the Robots: PC 89.900 – A1200 89.900
- Sensible World of Soccer: L. 79.900
- Shadow Fighter: L. 69.900
- Sim City 2000: PC 99.900 – A1200 79.900
- Skeleton Krew: A1200 79.900
- Tactical Manager: L. 59.900
- Zeewolf: L. 69.900

AMIGA

Titolo	AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN-CONSTRUCTION SET	39.900	
ADDAMS FAMILY	35.900	
ADVANTAGE TENNIS	79.900	
ALADDIN	69.900	79.900
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		59.900
ALIEN BREED 2	69.900	79.900
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	39.900	
AMBERMOON	79.900	
AMBERSTAR	69.900	
APOCALYPSE	59.900	
ARABIAN NIGHTS	telef.	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.900	
BANSHEE		69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BATTLECHESS II	59.900	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BENEFACTOR	telef.	
BEST OF THE BEST	telef.	
BILL'S TOMATO GAME	59.900	
BLOODNET	79.900	89.900
BODY BLOWS 2	79.900	79.900
BRIAN THE LION	79.900	
BRUTAL FOOTBALL	59.900	telef.
BUBBA 'N STIX	69.900	
BUMP 'N' BURN	69.900	telef.
BURNING RUBBER	59.900	59.900
BURNTIME	59.900	59.900
CANNON FODDER	69.900	
CANNON FODDER II	69.900	
CHAMPIONSHIP MANAGER 93-94	69.900	
CHAOS ENGINE	59.900	59.900
CIVILIZATION	109.900	99.900
CLOCKWISER		49.900
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	59.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.900	
COOL SPOT	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	59.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.	
CYBER PUNK	59.900	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED	telef.	
DAWN PATROL	79.900	
DENNIS	59.900	69.900
DESERT STRIKE	29.900	
DETROIT	79.900	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	79.900	79.900
DUNE II	89.900	
ELFMANIA	69.900	
EMBRYO	69.900	
EUROPEAN CHAMPIONS	59.900	
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900	
F117A NIGHTHAWK	39.900	
FANTASTIC DIZZY	59.900	
FIELDS OF GLORY	89.900	89.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69.900	
FLAG	telef.	
FLY HARDER	39.900	
FOOTBALL GLORY	69.900	69.900
FORMULA 1	59.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
GEAR WORKS	39.900	
GENESIA	79.900	
GLOBDULE	59.900	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN		69.900
GUNSHIP 2000	39.900	89.900
HARPOON 1.2.1	89.900	
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIRED GUNS	79.900	
HUMAN RACE	telef.	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900	
ISHAR 3	telef.	79.900
JAMES POND III		69.900
JET STRIKE		69.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	59.900	
JUNGLE STRIKE	69.900	69.900
JURASSIC PARK	59.900	59.900
K240	69.900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KID CHAOS	59.900	
KING'S QUEST VI	telef.	
KING'S TABLE	79.900	
KINGMAKER	89.900	
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	59.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LETHAL WEAPON	39.900	
LITIL DIVIL	telef.	
LIVING PINBALL	telef.	
LORDS OF THE REALM	89.900	89.900
MAGIC BOY	59.900	
MANCHESTER UNITED PR.L.CH	69.900	
METAMORPHOSIS	telef.	
MICROMACHINES	59.900	
MONKEY ISLAND	79.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	
MORPH	59.900	69.900
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	49.900	
MR NUTZ	49.900	
NAUGHTY ONES	69.900	69.900
NICKY 2	telef.	
NIGHT SHIFT	79.900	
OUT TO LUNCH		69.900
OVERLORD	99.900	
PERIHELION	79.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PINBALL FANTASY		69.900
PINKIE	69.900	
PLANET FOOTBALL	79.900	
PLAYER MANAGER	telef.	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 2	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.900	59.900
PRIME MOVER	79.900	
PUGGSY	79.900	
PUTTY SQUAD	telef.	
QUIK	59.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
RETEE 2	59.900	
REUNION	79.900	79.900
RISE OF THE ROBOTS	69.900	99.900
RUFF & TUMBLE	59.900	
RYDER CUP	telef.	59.900
SABRE TEAM		69.900
SECOND SAMURAI		79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	39.900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.	
SHADOW FIGHTER	69.900	
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	79.900	
SILLY PUTTY 2		telef.
SIM CITY 2000		79.900
SIM LIFE	39.900	39.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	telef.	
SKELETON KREW	telef.	89.900
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	89.900
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR FLIGHT II	69.900	
STRATEGO	69.900	
STREET FIGHTER 2	39.900	
SUBWARS 2050		89.900
SUPER STARDUST		79.900
SUPER STREET FIGHTER 2	telef.	
SUPERFROG	79.900	
SYNDICATE	119.900	
T-RACER	telef.	
T.F.X.	telef.	
TACTICAL MANAGER	59.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99.900	
TENSAI	telef.	
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	59.900	
THE CLUE	69.900	69.900
THE LION KING		79.900
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	99.900	99.900
TOP GEAR 2	59.900	59.900
TORNADO	69.900	89.900
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.900	49.900
TRADERS	telef.	
TRAPS 'N TREASURE	telef.	
TROLLS	39.900	39.900
TURBO TRAX	telef.	
TURNING POINTS	79.900	
UFO	79.900	79.900
UNIVERSE	79.900	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	telef.	
VITAL LIGHT	69.900	
WALKER	69.900	
WATERWORLD	telef.	
WEMBLEY SOCCER		telef.
WHIZZ	69.900	69.900
WILD CUP SOCCER	55.900	
WIZ 'N' LIZ	69.900	
WIZKID	39.900	
WONDER DOG	49.900	
WORLD CUP USA 94	79.900	
ZEEWOLF	69.900	
ZONE WARRIOR	49.900	
ZONKED	59.900	
ZOOL 2	59.900	

AMIGA CD32™

Titolo	Prezzo
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	59.900
AMERICAN FOOTBALL	69.900
ARCADE POOL	39.900
BANSHEE	69.900
BATTLECHESS	69.900
BATTLECHESS ENHANCED	69.900
BATTLETOADS	59.900
BEAVERS	69.900
BRIAN THE LION	49.900
BUBBA 'N' STIX	59.900
BUBBLE AND SQUEAK	69.900
BUMP 'N' BURN	69.900
CANNON FODDER	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.900
CASTLES II	69.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	49.900
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK	49.900
CYBERWAR	telef.
D/GENERATION	59.900
DANGEROUS STREETS	49.900
DARKSEED	79.900
DEEP CORE	69.900
DENNIS	49.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DRAGONSTONE	79.900
EXTRACTORS	69.900
FIELDS OF GLORY	89.900
FIRE FORCE	59.900
FLINK	telef.
FRONTIER - ELITE II	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GUARDIAN	89.900
GUNSHIP 2000	79.900
HEIMDALL II	69.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.900
JAMBALA	59.900
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KICK OFF 3	69.900
KID CHAOS	69.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH	69.900
MEAN ARENAS	69.900
MEGARACE	89.900
MICROCOSM	129.900
MORPH	79.900
MORTAL KOMBAT	telef.
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	69.900
OUT TO LUNCH	55.900
PGA EUROPEAN TOUR	59.900
PINBALL FANTASY	79.900
PINKIE	79.900
PLANET FOOTBALL	89.900
PSYCHO KILLER	69.900
QUIK	79.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
RYDER CUP	69.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	69.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	59.900
SHADOW FIGHTER	69.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	89.900
SOCCER KID	69.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
STRIKER WORLD SOCCER	69.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER STARDUST	79.900
SUPERFROG	39.900
SURF NINJAS	69.900
T.F.X.	telef.
THE LOST VIKINGS	69.900
THEME PARK	69.900
TOP GEAR 2	59.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TOWER ASSAULT	69.900
TROLLS	64.900
UFO	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	79.900
VITAL LIGHT	69.900
WHIZZ	79.900
WILD CUP SOCCER	69.900
ZOOL	69.900
ZOOL 2	69.900

- The Legend of Kyrandia 3: CD-rom 129.000
- Magic Carpet: CD-rom 129.000
- NASCAR Racing: CD-rom 129.000
- CD-rom 99.000
- Wing Commander III: CD-rom 149.000
- Woodruff and the Schnibble of Azimuth: CD-rom 129.000

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di tito
anche per Mega Drive-GameGear-32X-Satu
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-3DO-NeoGeo

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZIN

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZ

24 ore su 24 telefona subi

IL QUEEN COMPUTER ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	119.000
A-TRAIN+CONSTRUCTION SET	49.000
ACES OF THE DEEP	99.000
ALADDIN	89.000
ALIEN LEGACY	99.000
ALONE IN THE DARK 3	telef.
ARMORED FIST	89.000
ATP	119.000
ACCESS DENIED	telef.
B17 (BUDGET EDITION)	49.000
BATTLE ISLE 2	99.000
BENEATH A STEEL SKY	109.000
BIG RED ADVENTURE	69.000
BIOFORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119.000
BRUTAL FOOTBALL	69.000
BURNTIME	69.000
CANNON FODDER II	79.000
CARRIERS AT WAR II	99.000
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79.000
CIVILIZATION	99.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	79.000
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMBAT CLASSICS 3	79.000
COOL SPOT	59.000
CRYSTAL MAZE	89.000
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
DARK FORCES - STAR WARS	telef.
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER	119.000
DAWN PATROL	99.000
DELTA V	109.000
DOMUS	telef.
DOOM	99.000
DOOM II	99.000
DREAMWEB	99.000
DUNGEON HACK	99.000
EARTH SIEGE	99.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.000
F17 CHALLENGE	telef.
FALCON 3.0 + TORNADO	99.000
FIELDS OF GLORY	109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000
FIFTH FLEET	129.000
FLIGHT SIMULATOR 5	149.000
FORMULA 1	59.000
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	99.000
FRONTIER - ELITE II	99.000
GABRIEL KNIGHT	119.000
GENESIA	79.000
GOAL	49.000
GRANDEST FLEET	99.000
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.000
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.000
HARPOON 2	129.000
HARRIER (BUDGET EDITION)	49.000
HEIRS TO THE THRONE	109.000
HOKUM KA-50	99.000
INDY CAR PAINT KIT	49.000
INDY CAR RACING	99.000
INDY CAR TRACK PACK	39.000
INFERNO	telef.
INHERIT THE EARTH	69.000
INSECT ADVENTURE	99.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	79.000
IRON ASSAULT	99.000
IRON CROSS	99.000
ISHAR 3	79.000
JACK THE RIPPER	telef.
JAMMIT	telef.
JAZZ JACK RABBIT	telef.
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69.000
KING'S QUEST VII	telef.
KINGS RANSOM	telef.
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.000
LARRY 6	99.000
LEGIONS	99.000
LEMMINGS II (ALL NEW WORLD)	79.000
LIVING PINBALL	telef.
LODE RUNNER (PC WINDOWS)	89.000
LORDS OF MIDNIGHT	89.000
LORDS OF THE REALM	99.000
MASTER OF MAGIC	119.000
METAL & LACE	109.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000
MR BLOBBY	49.000
NASCAR	109.000
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.000
ONE MUST FALL	telef.
OPERATION BODY COUNT	89.000
OUTPOST	99.000
PANZER GENERAL	99.000
PINBALL 2000	39.000
PINBALL DREAMS 2	59.000
PINBALL FANTASY	89.000
PIZZA TYCOON	129.000
PLANET FOOTBALL	99.000
PLAYER MANAGER	telef.
POLICE QUEST IV	99.000
POWERDRIVE	69.000
PREMIER MANAGER 2	89.000
PREMIER MANAGER 3	79.000
PRINCE OF PERSIA 2	119.000
PRIVATEER	119.000
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89.000
PRIVATEER S.A.P.	69.000
PROJECT-X	49.000
QUARANTINE	99.000
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.
RALLY	89.000
RALLY CHAMPIONSHIP	79.000
RAPTOR	89.000
RED CRYSTAL	109.000
RISE OF THE ROBOTS	89.000
RISE OF THE ROBOTS SVGA	59.000
RISE OF THE TRIAD	89.000
SEAWOLF	129.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	45.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	telef.
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SHADOW WORLDS	39.000
SIM ANT (WINDOWS)	39.000
SIM CITY / GRAPHICS	49.000
SIM CITY / GRAPHICS (WINDOWS)	49.000
SIM CITY 2000	129.000
SIM EARTH	39.000
SIM LIFE	39.000
SIM TOWER	telef.
SIMON THE SORCERER II	telef.
SOCCER SUPER STARS	89.000
SOCCER TEAM MANAGER	59.000
SPACE FEDERATION	89.000
SPACE QUEST V (ITA)	109.000
SPACE QUEST VI	telef.
SPACE SIMULATOR	109.000
SPEED RACER	99.000
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	39.000
STAR REACH	telef.
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.000
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	109.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	89.000
STARLORD	119.000
STRIKE COMMANDER	149.000
SUPER STREET FIGHTER 2	telef.
SUPERFROG	49.000
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.000
SUPERSKI PRO	89.000
SURF NINJAS	79.000
SYNDICATE	129.000
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.000
SYSTEM SHOCK	119.000
T.F.X.	119.000
TANKS!	99.000
TERMINATOR RAMPAGE	telef.
TERROR OF THE DEEP	telef.
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE CLUE	89.000
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	119.000
THE HORDE	99.000
THE LION KING	89.000
THE SETTLERS	89.000
THEME PARK	109.000
TIE FIGHTER	129.000
TIE FIGHTER DATA DISK	89.000
TORNADO & DESERT STORM	79.000
TOTAL CARNAGE	89.000
TRADERS	telef.
TRANSPORT TYCOON	119.000
TURNING POINTS	79.000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.000
ULTIMA VII BLACK GATE (BUDGET ED.)	49.000
ULTIMA VIII - PAGAN	129.000
ULTIMA VIII - PAGAN S.A.P.	79.000
ULTIMATE BODY BLOWS	79.000
UNIVERSE	89.000
US NAVY FIGHTER	telef.
VIRTUOSO	89.000
VITAL LIGHT	79.000
WACKY FUNSTERS	telef.
WARCRAFT	99.000
WARLORDS II	129.000
WATERWORLD	telef.
WHIZZ	79.000
WING COMMANDER III	telef.
WINGS OF GLORY	telef.
WOLF	79.000
WOLFENSTEIN 3D	49.000
XANTH	99.000
XENOBOTS	79.000

CDrom

Titolo	Prezzo
ACES OF THE DEEP	119.000
ADVANTAGE TENNIS	96.000
ALONE IN THE DARK 2	109.000
ALONE IN THE DARK 3	119.000
ARMORED FIST	99.000
ATP	299.000
B17 (BUDGET EDITION)	49.000
BATTLE ISLE 2	129.000
BATTLE ISLE 2 D.DISK (TITAN LEGACY)	59.000
BATTLECHESS	99.000
BC RACERS	69.000
BENEATH A STEEL SKY	49.000
BIG RED ADVENTURE	79.000
BLOODNET	99.000
BURNTIME	69.000
CHALLENGE PACK	99.000
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	79.000
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMANCHE CD	109.000
COMBAT CLASSICS 3	79.000
COMMANDER BLOOD	99.000
CONSPIRACY	109.000
COVER GIRL POKER	79.000
CREATURE SHOCK	109.000
CREEPY CRAWLIES	89.000
CRIME PATROL	109.000
CRITICAL PATH	119.000
CYBERIA	119.000
CYBERRACE	109.000
CYCLEMANIA	99.000
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.000
DAEMONSGATE	89.000
DARK LEGIONS	89.000
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER	129.000
DARKSEED	89.000
DAWN PATROL	99.000
DEATHGATE	99.000
DID'S VIRTUAL WORLD	79.000
DOOM DATA DISK D!-ZONE	49.000
DOOM II	99.000
DRACULA UNLEASHED	149.000
DRAGON LORE	99.000
DRAGON'S LAIR	89.000
DRAGONSPHERE	109.000
DREAMWEB	99.000
DUNE II & LURE OF TEMPTRESS	49.000
DUNGEON HACK	105.000
EARTH SIEGE	119.000
ECSTATICA	99.000
EXTRACTORS	79.000
F14 FLEET DEFENDER GOLD	99.000
FALCON 3.0 + TORNADO	99.000
FALCON GOLD	109.000
FANTASY EMPIRES	99.000
FANTASY FEST	129.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000
FLIGHT COMMANDER II	129.000
FORMULA 1	69.000
FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.000
FREDDY PHARKAS	109.000
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.000
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119.000
FRONTIER - ELITE II	69.000
GATEWAY II	99.000
GOBLINS III	119.000
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.000
GUNSHIP 2000	39.000
HAMMER OF THE GODS	99.000
HARRIER (BUDGET EDITION)	49.000
HELL	129.000
HELL CAB	129.000
INFERNO	129.000
INSECT ADVENTURE	99.000
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.000
IRON ASSAULT	129.000
IRON HELIX	109.000
ISLE OF THE DEAD	49.000
JACK JAZZ RABBIT	99.000
KICK OFF 3	59.000
KING'S QUEST VII	119.000
KYRANDIA III	129.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.000
LANDS OF LORE II	telef.
LARRY 6	99.000
LAST DYNASTY	119.000
LEMMINGS II (ALL NEW WORLD)	99.000
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
LORDS OF MIDNIGHT	89.000
LORDS OF THE REALM	99.000
MAD DOG MCCREE 2	109.000
MAGIC CARPET	129.000
MASTER OF MAGIC	119.000
MEGARACE	69.000
METAMORPH 3D	59.000
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MR BLOBBY	45.000
MYST	139.000
NASCAR	129.000
NHL 95	109.000
NOCTROPOLIS	119.000
NOVASTORM	99.000
ON THE BALL WORLD CUP	99.000
OPERATION BODY COUNT	89.000
OUTPOST	109.000
PANZER GENERAL	99.000
PATRICIAN	99.000
PGA TOUR 486	119.000
PICTURE PERFECT GOLF	telef.
PINBALL DREAMS DELUXE	99.000
PINBALL WORLD CUP	99.000
POWERDRIVE	69.000
PRIVATEER ENHANCED EDITION	119.000
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79.000
QUARANTINE	99.000
QUEST & FUN	79.000
QUEST FOR GLORY IV	119.000
RALLY CHAMPIONSHIP	89.000
RAVENLOFT	119.000
REBEL ASSAULT	129.000
RETRIBUTION	89.000
RETURN TO RINGWORLD	109.000
RETURN TO ZORK	119.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.000
RISE OF THE TRIAD	99.000
SAIL SIMULATOR 2.1	119.000
SAM & MAX HIT THE ROAD	129.000
SEAWOLF	139.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SHADOW OF THE COMET	109.000
SHADOWS OF CAIRN	telef.
SHERLOCK HOLMES 3	79.000
SILENT SERVICE II	129.000
SIM CITY	109.000
SIM CITY 2000	129.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	109.000
SOCCER SUPER STARS	89.000
SOCCER TEAM MANAGER	59.000
SPACE QUEST VI	telef.
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGER	49.000
STAR TRAIL REALMS ARKAN	99.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.000
SUPER STRIKE COMMANDER	129.000
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.000
SYNDICATE PLUS	149.000
SYSTEM SHOCK	109.000
T.F.X.	109.000
TASK FORCE 1942	39.000
THE 7TH GUEST / DUNE	119.000
THE BLUE & THE GRAY	99.000
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA	119.000
THE HORDE	99.000
THE LAST DYNASTY	119.000
THE LAWNMOVER MAN 2 (CYBERWAR)	129.000
THEME PARK	129.000
TITANS LEGACY	59.000
TORNADO & DESERT STORM	89.000
TRANSPORT TYCOON	129.000
ULTIMA VII COMPLETE	139.000
ULTIMA VIII - PAGAN	169.000
ULTIMATE NFL COACHES CLUB FOOTBALL	telef.
UNDER A KILLING MOON	139.000
UNDER A KILLING MOON (UPGRADE)	20.000
UNDER A KILLING MOON (VER.ITALIANA)	169.000
UNIVERSE	89.000
UNNECESSARY ROUGHNESS	89.000
US NAVY FIGHTER	119.000
VIRTUOSO	89.000
VOYEUR	99.000
WALLS OF ROME	49.000
WARCRAFT	99.000
WHALE'S VOYAGE	89.000
WHIZZ	89.000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	126.000
WING COMMANDER III	149.000
WINGS OF GLORY	119.000
WINGS OVER EUROPE	119.000
WINTER SUPER SPORTS	59.000
WOLF	99.000
WOLFPACK	89.000
WOODRUFF	129.000
WORLD CUP GOLF	129.000
WORLD CUP USA 94	89.000
WORLD CUP YEAR 94	109.000
X-WING ENHANCED	139.000
ZEPHYR	109.000
ZEPPELIN	109.000
ZORK ANTHOLOGY	49.000

CDrom 109.000 · CDrom 79.000 · CDrom 109.000 · CDrom 119.000 · CDrom 129.000 · PC 119.000 · CDrom 119.000 · CDrom 99.000 · PC 99.000 · CDrom 99.000 · CDrom 99.000 · CDrom 99.000 · CDrom 129.000 · CDrom 129.000 · CDrom 129.000 · CDrom 119.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.) | FAX 011-31.13.555 | POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO | MAILBOX VIDEOTEL 211503732 | QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158 | SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedi al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	computer	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

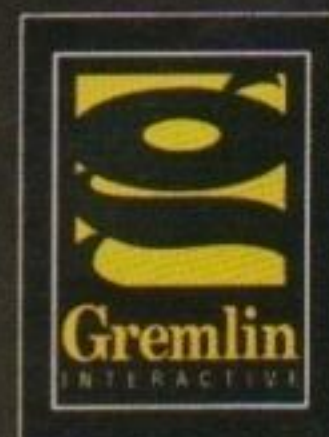
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

...ono subire variazioni senza preavviso

Rivenditori Autorizzati

BASILICATA: Databank • Via F. Baracca, 175 • 85100 POTENZA (PZ) • Tel 0971-57251 Fax 0971-57255 -
CAMPANIA: Giocattoli Lanzetta • Via Carducci, 45 • 83100 AVELLINO (AV)• Tel 0825-30755 Fax 0825-781759 - **Informatica Esse** • Via Libertà, 258/b • 80055 PORTICI (NA) • Tel 081-7766465 Fax 081-7766465 - **Microced** • Via Scarlatti, 150 • 80127 NAPOLI (NA) • Tel 081-5783678 Fax 081-5783678 - **Mfc Quaglia** • Calata S. Marco, 6 • 80133 NAPOLI (NA) - **Softland** • Via Consalvo Carelli (Vomero), 35 NAPOLI (NA) • Tel 081-5566522 - **Flic by tema**• Via Pittore, 153• 80046 S. GIORGIO A CREMANO (NA) • Tel 081-7718567 Fax 081-7718567 - **Tecno Shop by Data Office** • Via Roma, 5/7 • 80040 S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) • Tel 081-5743260 Fax 081-5743260 - **Mfc Quaglia** • Loc. Bosco Fangone Isola 1 Cis di Nola • NOLA - **Computer Service** • Via Leonardo da Vinci, 91/93 • 84018 SCAFATI (SA) • Tel 081-8632443 Fax 081-8634282 - **New Computer Market** • C.so Vittorio Emnanuele, 123 • 84100 SALERNO (SA) • Tel 089-232051 Fax 089-232051
EMILIA: Computer Video Center • Via Campo di Marte • FORLI' • Tel 0543-66453 Fax 0543-66388 - **Computerline S.r.l.** • Via S. Rocco, 10/c • 42100 REGGIO EMILIA (RE) • Tel 0522-432679 Fax 0522-792321 - **Zanichelli** • Via Saffi, 78/B • 43100 PARMA • Tel 0521-229692 Fax 0521-229692 - **Red & Black Computer** • Via Monte Sabotino, 1/E • 41012 CARPI (MO) • Tel 059-651691 Fax 059-651692 -**Infomaster S.r.l.** • Via Porrettana, 382/4• 40033 CASALECCHIO DI RENO (BO) • Tel 051-592613 Fax 051-592613 - **Infomaster S.r.l.** • Via Emilia, 124 • 40068 SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) • Tel 051-462080 Fax 051-462080 - **2L Computers S.n.c.** • Stradone Farnese, 2/U • 29100 PIACENZA (PC) • Tel 0523-334616 Fax 0523-334816
LAZIO: **C D Roma S.r.l.** • Via Anastasio II, 338/340 • 00165-ROMA (RM) • Tel 06-39387285 Fax 39378149 - **C D Roma S.r.l.** • Via Merulana, 245/c • 00185 ROMA (RM) • Tel 06-4740289 Fax 4740075 - **Spazio PC S.r.l.** • Via Chopin, 27 • 00144 ROMA (RM) Tel 06-5916462 Fax 5924282 - **Computer Shop** • Via G. Vitelli, 9 • 00167 ROMA (RM) • Tel 6632179 - **M. Electronic S.r.l.** • Via Tazio Nuvolari c/o C. Comm. "I Granai" • 00142 ROMA (RM) • Tel 06-51955751 Fax 51955752 - **Euro 2000 S.r.l.** • Via Baldo degli Ubaldi, 21 • 00100 ROMA (RM)• Tel 06-6620046 Fax 6620046 - **Pulsar** • Via Magna Grecia, 71 • 00183 ROMA (RM) • Tel 06-776829 Fax 776829 - **Computel S.r.l.** • Via E. Rolli, 33 • 00153 ROMA (RM) • Tel 06-5816673 Fax 5816673 - **Dr. Soft & Mr. Hard** • Via Amatrice, 24 • 00199 ROMA (RM) • Tel 06-86203556 Fax 86203556 - **Genytec S.n.c.** •

http://www.oldgamesitalia.net/

wave

3 • Tel 06-6869598 (4 r.a.) • Fax 06-6869705

CORE DESIGN LIMITED

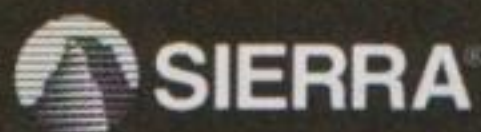
21st CENTURY ENTERTAINMENT

INFOCOM An Activision Company

SIERRA®

Kixx XL

Microsoft Home

TEAM17

(RM) • Tel 5880510 Fax 5880510 - **Softlink S.n.c.** • V.le dei Colli Portuensi, 383 • 00151 ROMA (RM) • Tel 06-58206046 Fax 58206046

LIGURIA: Sisthema S.a.s. • Via Assarotti, 56/r • 16122 GENOVA (GE) • Tel 010-814894 Fax 010-815708 - **Nuova Input S.n.c.** • Via Lungomare di Pegli, 47/r • 16155 GENOVA (GE) • Tel 010-688788 Fax 010-688788 - **Office & Games** • P.zza Bianchi, 9 • 18100 IMPERIA • Tel 0183-297818 Fax 0183-290772

LOMBARDIA: Multimedia & Sound • Via Camperio, 3 • 20052 MONZA (MI) • Tel 039-329653 Fax 039-329652 - **Newel Srl** • Via Mac Mahon, 75 • 20155 MILANO (MI) • Tel 02-39260744 Fax 02-3270226 - **Virtuali Srl** • Via Rasori, 8 • 20146-MILANO (MI) • Tel 02-461936 Fax 02-461936 - **Supergames Sas** • Via Vitruvio, 37 • 20124 MILANO (MI) • Tel 02-29520184/80 Fax 02-29517174 - **L'Amico del Computer Sas** • Via Lombardia,17/19; Via castellini,27 • MELEGNANO (MI) • Tel 02-9838341 Fax 02-9837267 - **Masterpix Snc** • Via Zappellini, 4 • 21052 BUSTO ARSIZIO (VA) • Tel 0331-620430 • Fax 0331-322841

MARCHE: Tecnowave S.a.s • Via Leopardi, 12 • 60015 FALCONARA MARITTIMA (AN) • Tel 071-911676 Fax 071-914445

PIEMONTE: Computer 1 S.a.s. • C.so F. Cavallotti, 126 • 14100 ASTI • Tel 0141-436853 Fax 0141-31922 - **Play Game Shop** • Via Carlo Alberto, 39/a • TORINO (TO) • Tel 011-8127567 Fax 011-8127567 - **K & G** • Via Gorizia, 42 • 28100 NOVARA (NO) • Tel 0321-410390 Fax 0321-410390 - **Piemonte Computer 2 S.n.c.** • Via Cavour, 15 • 10036 SETTIMO TORINESE (TO) • Tel 011-8001655 Fax 011-8001655 - **Queen Computer S.d.f.** • Via Castelgomberto, 152 • TORINO (TO) 011-3090202-011-3113555

SARDEGNA: Computer Shop • Via Oristano, 12 • CAGLIARI (CA) • Tel 070-653312 Fax 070-653312 - **Video Games** • Via Dei Mille, 17 • 07100 SASSARI (SS) • Tel 079-234724 Fax 079-212020

SICILIA: Home Computer (Palermo) • V.le delle Alpi, 50/E • 90144 PALERMO (PA) • Tel 091-515185 Fax 091-512745 - **Home Computer** (Ragusa) • Via Galvani, 29 • 97100 RAGUSA (PA) • Tel 0932-248000 Fax 0932-248000 - **Computer Software Design** • P.zza Luigi Sturzo, 14 • 93100 CALTANISSETTA • Tel 0934-582880 • Fax 0934-582514

TOSCANA: Hypermedia S.r.l. • Via Maso di Banco, 26 • 50143 FIRENZE (FI) • Tel 055-716373 Fax 055-716373 - **Genius computer** • Via M. Coppino, 113 • 55049 VIAREGGIO (LU) • Tel 0584-388903 Fax 0584-388903 - **Punto Rosso S.n.c.** • Via I. Barontini, 28 • 57025 PIOMBINO (LI) • Tel 0565-225238 Fax 0565-225238

TRIVENETO: Computer Sace S.r.l. • Via Venezia, 61 • 35129 PADOVA • Tel 049-8074575 Fax 049-8074575 - **Compugames** • C.so Cavour, 5/a • 37121 VERONA (VR) • Tel 045-596068 Fax 045-596068

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

numero 2 • marzo '95

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
(ZETA@linux.infosquare.it)
Via Aosta 2, 20155 Milano - **02/33100154**
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S. telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
LT. Avantgarde v.le Sarca 47 20125 Milano
tel: 02/66103223 tel:02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
(RAlbini@linux.infosquare.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(Alkross@linux.infosquare.it)

COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini **(Cedric@io.com)**

REDAZIONE
Paolo Verri, Paolo Paglianti

COLLABORATORI
Yuri Abietti, Marco Andreoli, Diego Antonelli **(Walrus@linux.infosquare.it)**, Giorgio Baratto, Carlo Barone, Simone Bechini, Vincenzo Beretta, Roberto Camisana, Alessandro Cattelan, Derek Dela Fuente, Alessandro Diano, Alex Pasetto, Gary Penn, Marco Rana, Emanuele Sabetta, Tiziano Toniutti **(Apecar@linux.infosquare.it)**, Claudio Tradardi, Massimo Triulzi

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Roberta Asmeri, Beom-Jun Yoo

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
Via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo - MI tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 12000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

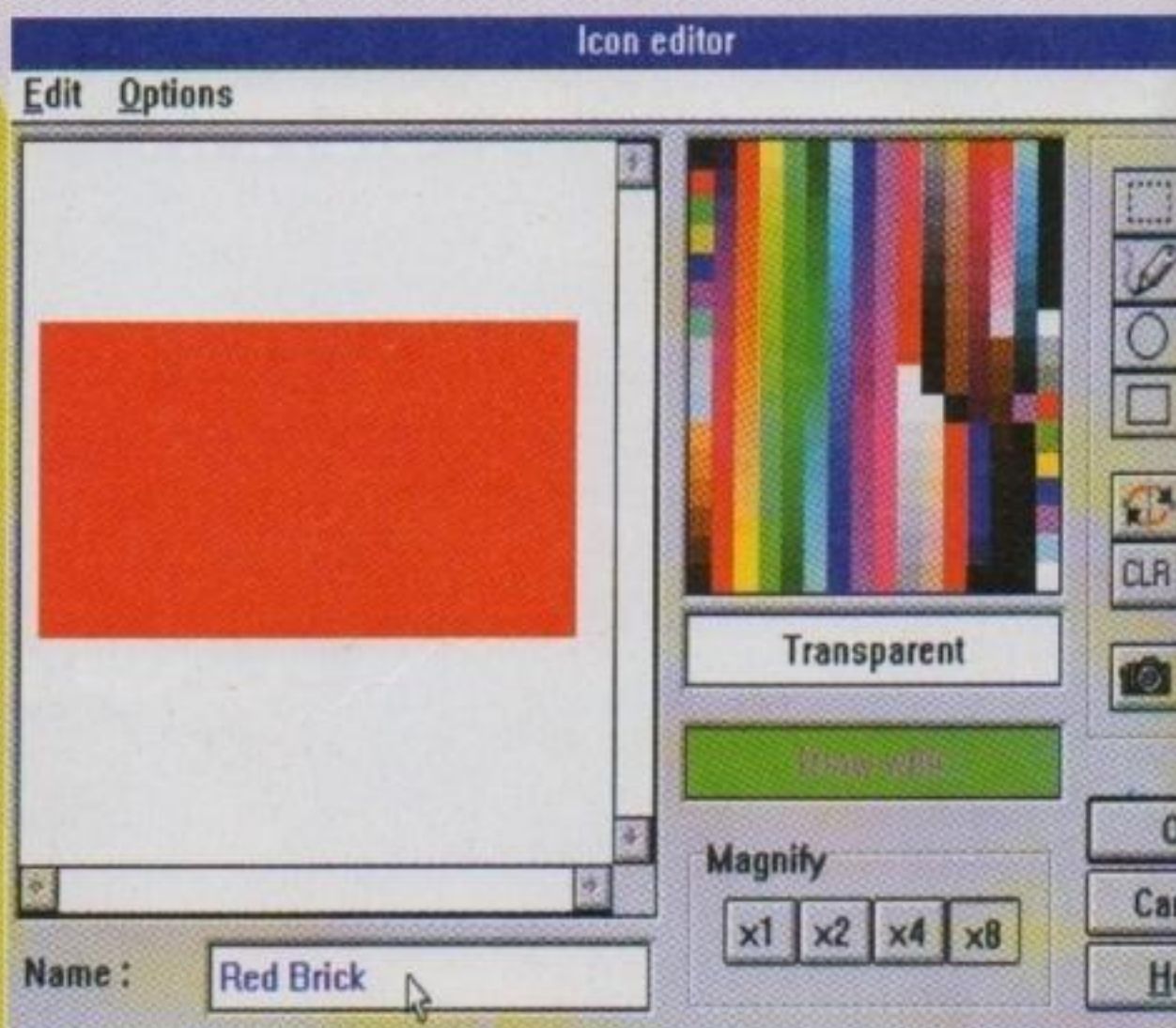
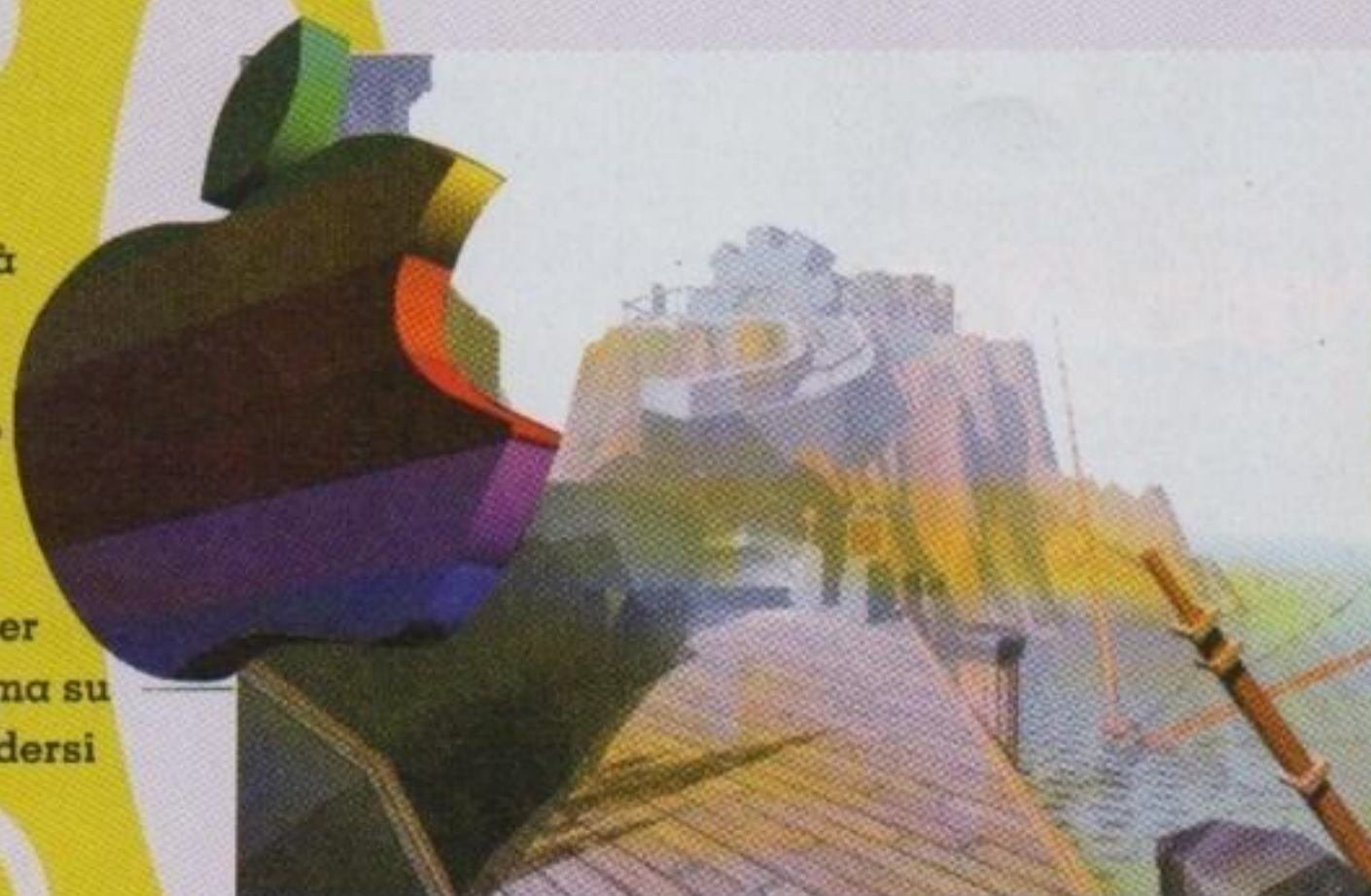
ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 intestato a : STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la mente di redattori e grafici sono state prodotte da:
Little Axe - The wolf that house built
Dead Kennedys - In God We Trust
Dead Can Dance - Toward the Within (4AD)
John Lee Hooker - Chill out (Point Blank)
Portishead - Dummy (Mercury)
H. Zazou - Chansons des mers froides (Sony)
Klark Kent - Kollected Works (I.R.S)
Burning Spear - Social Living (Blood & Fire)

"Il piacere non è affatto una guida critica infallibile, ma è la meno fallibile".
W. H. Auden (1907 - 1973)
Poeta inglese

Questo mese parliamo di due società famose: Apple e Sony.
Dopo aver rivoluzionato il mondo dei computer, riuscirà la casa di Cupertino, ora che non ha più pregiudizi nei confronti dei videogiochi, a sfondare nel mondo dell'entertainment?
Riuscirà la Sony a spezzare il dominio di Nintendo e Sega sul mondo delle console?
Le risposte negli articoli di Massimo Triulzi e del nostro inviato dall'Inghilterra Gary Penn.
E poi ancora: MondoBit apre una finestra su Internet e si chiede come mai ci sono tutti sti giochi in edicola. E le recensioni? Andate a pag. 57 per trovare la lista completa.

sommario

Icon editor
Edit Options
Transparent
Magnify
x1 x2 x4 x8
Name : Red Brick

ANTEPRIMA MINDSCAPE

48

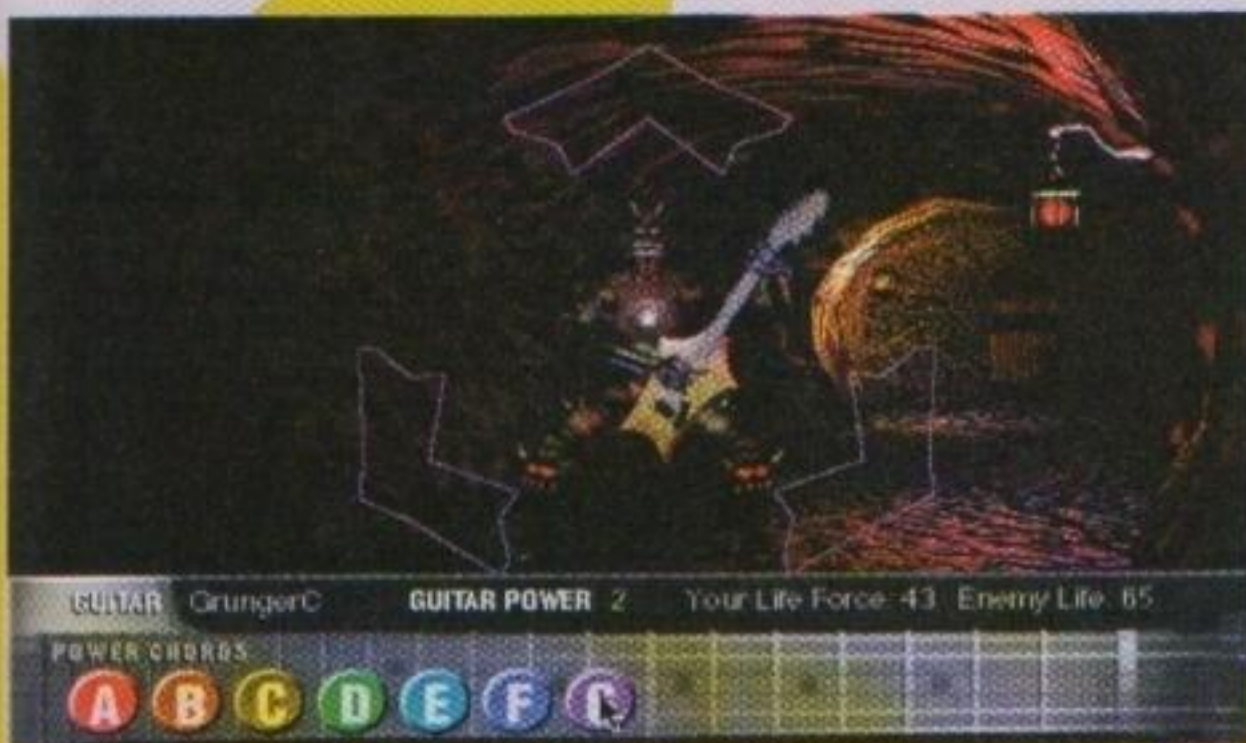
ZETA vi guida alla scoperta dei nuovi titoli della Mindscape: novità succulente come *Silent Hunter, Total Distortion, Thunderscape* e *Air Power.*

MORTAL KOMBAT 2

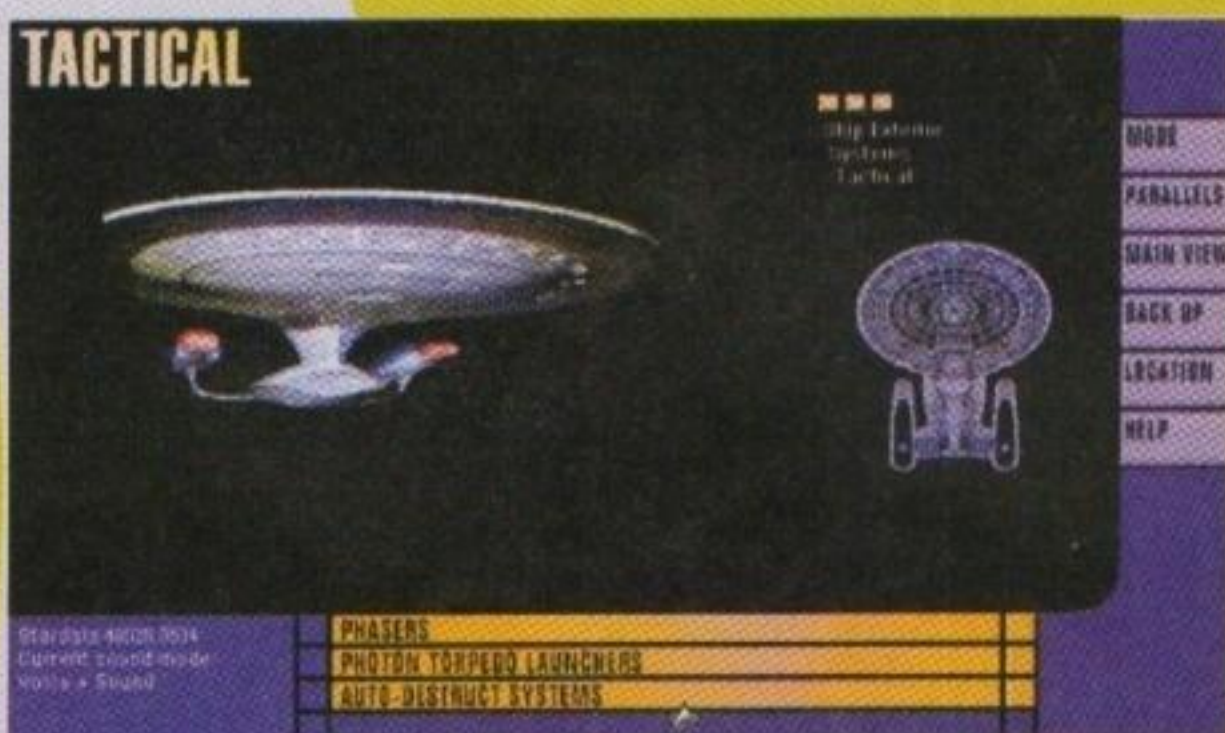
60

Il seguito del più osannato picchiaduro arriva finalmente anche sul PC. Nuove fatality e babality vi aspettano in questa eccellente conversione recensita a fondo da Claudio Tradardi.

DARK FORCES

54

Un nuovo clone di *Doom*? Uno sparatutto in 3D reale? Riuscirà il titolo Lucasarts a soddisfare le aspettative di noi giocatori esigenti? Correte a scoprirlo a pag. 54!

STAR TREK - THE NEXT GENERATION

120

Non avete mai sognato di visitare l'Enterprise NCC 1701 D? Beh, grazie allo spettacolare Quick Time VR ora è possibile attraversare il ponte di comando dell'astronave più famosa e seguita del mondo!

SOS

122

Questo mese Paolo Paglianti ha preparato le soluzioni complete di *Alone in the Dark 3* e di *Death Gate*, oltre ad una particolareggiatissima guida al devastante *Magic Carpet*. Chiudono 'angolo degli S. O. S. le consuete pagine zeppe di gabole e trucchi.

LEGENDA

- ZETA News
- ZETA Speciale
- ZETA Prima Visione
- ZETA Test
- ZETA Multimedia
- ZETA SOS
- ZETA Rubriche
- ZETA Posta

http://www.oldgamesitalia.net/

Zmail

Io pensavo di avere svoltato sul serio. Essere profumatamente pagato (pare vero) per giocare coi computer e le lucette colorate, l'uovo di Colombo ce lo siamo bello che sbattuto. Poi entro in un ministero qualsiasi e scopro che la gente che sta lì dentro fa esattamente il mio stesso lavoro, con la differenza che i Pentium a 178mila MHz glieli passa la Olivetti o chi ha l'appalto. Ma sì, oggi per godersi *Nascar Racing* a 22 pollici in SVGA full detail basta tentare la sorte (oddio, esistono i cheat mode ma si perde tutto il gusto) in un gioioso concorso statale, e potete pure fregarvene delle riviste specializzate: chiaramente alla fine vi pagano anche meglio che qui, io continuo a non capire tutta questa ressa che continua a crearsi intorno ad un qualsiasi buco redazionale che occasionalmente si stappa. Se uno fa mente globale, realizza in due viscidi secondi che tutto il mondo è ormai una gigantesca redazione di riviste di videogiochi. Nausea, vomito, giramenti di testa: piangerete in ginocchio per un qualsiasi fogliaccio anche ciclostilato che non contenga un maledetto articolo sul Multimedial-Interattivo che tanto ci dà e tanto (ma tanto) bisogna vendere. Il sottoscritto è l'ultimo a poter parlare in quanto antesignano dello sbarco su testate molto più lette di questa dell'argomento in questione, ma francamente sono contento di essere ancora in grado di apprezzare lo spixellamento delle plafoniere al neon di *Descent*, se osservate a distanza ravvicinata. Il giorno che il texture mapping sarà talmente definito da evadere i sospetti della mia fida retina, giuro che butterò tutto quanto ho di multimedial-interattivo sotto al letto assieme ai puzzle che vincevo alle pesche dell'oratorio quando ero un pimpo colle gote rosse.

TIZIANO

L'IMPAGABILITÀ DELLA PASSIONE

San Felice, Milano, 10/2/95 ore 19.52

Sorpreso, strabiliato, entusiasmato, incazzato, in preda ad amletici dubbi. Queste sono le emozioni che si sono impadronite del mio giovane corpo sedicenne appena 20 minuti dopo aver iniziato a sfogliare ZETA, devo però trattenere l'entusiasmo ed essere stringato se voglio essere pubblicato a Marzo quindi let's start! Quando cominciai ad appassionarmi ai computer, nel 1991, K era il mio punto di riferimento. A Dicembre del 94, dopo una lenta agonia, avveniva ciò che mi auguravo da tempo, un cambio di redazione, perché K faceva veramente pietà (adesso invece è ... (devo censurare, sennò poi tritano le belotas a me, comunque condivido il concetto, NdR). Nell'ultimo editoriale kappesco dell'Albini si leggeva però che lo Studio Vit aveva già in programma un'altra creazione, e sinceramente davo quella che poi sarà ZETA una rivista destinata a sparire nel giro di tre mesi (grattatio pallorum fugatio malorum , NdR). Alle 19.03 di oggi, edicola di Lotto, ho avuto la più bella sorpresa dei miei ultimi 666 anni: ZETA non soltanto aveva esordito con il più bel numero in assoluto di una rivista di videogiochi, ma pure era di 160 pagine, brossurata (alleluja), con eccezionali anteprime, soluzioni sconfinate e nuove rubriche interessantissime. Unico neo la carta, ma di fronte a cotanto splendore non me ne può intrippare di meno. Ora però voi dovete delle spiegazioni ai (per ora pochi) vostri lettori: perché su K le pagine erano di meno, non c'era la brossura, le recensioni arrivavano costantemente in ritardo, e chi più ne ha più ne metta? Non penso che 500 lire giustifichino tutto ciò quindi spiegate. Io però non ho mai amato le lettere di elogio (non servono a niente) quindi passiamo a critiche e consigli: i voti vanno bene, ma aggiungere vie intermedie non sarebbe male, non 8.3, ma per esempio 8 e mezzo, sette e mezzo, ecc..); smettetela di avere quell'aria un po' da saccenti che da sempre vi contraddistingue (un po' di umiltà, suvvia); siate più comici e rendeteci più partecipi della vita redazionale (in questo senso avete molto, ma molto da imparare da TGM); vi prego mantenete la attuale struttura per le recensioni e gli speciali sulle fiere, poiché essa è veramente perfetta così; una grafica più brillante non guasterebbe (e facce lavorà, era er nummero uno, NdR). La mia unica vera critica va però a te Tiz (e mi dispiace perché mi sei simpatico): la mia è un'opinione, però il tono "filosoficgrungepostmoderno" (Centro! Sono proprio io, NdR) tuo e delle lettere che pubblichi proprio nun me piace...ora l'amletico dubbio: non è che il primo numero è così eccezionale solo perché avete avuto molto tempo a disposizione per partorirlo, vero? (segue una manciata di considerazioni che taglio per lasciare un po' di spazio ad altri, NdR).
Sono le 20:36 ed ho quasi finito, un saluto a tutti e complimenti, avete creato un capolavoro.

Vanni "Origin Al Rogo" Bombonato.

http://www.oldgamesitalia.net/

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

miTC CD

GAMES CD

Titolo	Prezzo
11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War	108.000
7th Guest -OEM-	48.000
Adibu (Ita)	89.000
Alone in the Dark III	139.000
Aladdin Lamp	49.000
Armored Fist	98.000
Beneath a steel sky	79.000
Best of Microprose	79.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol 1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Colonization - Civilization II	98.000
Conspirancy -OEM-	59.000
Comanche + Mission	128.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	59.000
Cyberwar Lawnmower Man II (Ita)	138.000
Cyclemania	98.000
Dark Forces	Telefonare
Dawn Patrol	98.000
Day of Tentacle	128.000
Day of Tentacle -OEM-	69.000
Descent	95.000
Doom Companion	39.000
Doom II	89.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair	85.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Fifa Soccer + Joystick	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Harpoon Classic	118.000
Heimdall II	88.000
Hell	128.000
Inca II	148.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	79.000
Inferno	118.000
International Tennis	89.000
Iron Assault	118.000
Kickoff 3	68.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kirandia III	118.000
Lawnover Man -OEM-	59.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	Telefonare
Mega Race -OEM-	38.000
Microcosm	148.000
Monkey Island II (Ita)	79.000
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	109.000
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare
Pinball Deluxe	88.000
Power Drive	78.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	89.000
Return to Zork -OEM-	49.000
Reunion	98.000
Sea Wolf	148.000
Sensible Soccer (new int. ed)	48.000
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spear of Destiny Super CD	108.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	69.000
Star Trek Technical Manual	Telefonare
Star Trek Next Generation	Telefonare
Syndacate Plus	148.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
Theme Park	108.000
Tornado -OEM-	59.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
War Craft	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	69.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Cup USA 94	88.000
X Wing Enhanced	138.000
Zio Arcibald	Telefonare

MEGA RACE
L. 38.000

ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 55E COMPLETO
A L.199.000 IVA

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM
VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI - MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA J. S.	1) PC KARAOKE
2) ROCK RAP & ROLL	2) TIME MAN OF THE YEAR
3) SHERLOCK HOLMES	3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) MOVIE SELECT	4) CD ROM OF CD ROMS
5) PC KARAOKE	5) KING QUEST V
6) SPACE QUEST IV	6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) HOME MEDICAL ADV.	7) WORLD FACT BOOK
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) STELLAR 7
9) ARTS & LETTERS W.	9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) FANTASY 4000 FONTS	10) DOOM

TUTTO A L.298.000 IVA

Red CD

ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

Titolo	Prezzo
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Beauties	69.000
3 D Darling	69.000
3 D Dream Girls	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Fantasy Interactive	89.000
Foo 2 or 3	55.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Mystique of Orient	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Oriental Hot Nights 1 or 2	29.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Pretty Baby	29.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Topless Dancer	59.000
Virtual Virex	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

FLOPPY

GAMES ON FLOPPY DISK

Titolo	Prezzo
1942 Air Pacific War	118.000
Aladdin	88.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Chaos Engine	78.000
Chess Master 3000	48.000
Colonization - Civilization II	98.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Descent	88.000
Doom II	89.000
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
FIFA int Soccer	85.000
Goblins II	48.000
Grand Prix	48.000
Harpoon II	118.000
Heimdall II	88.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I - Circuits	38.000
Indycar Track II - Paint Kit	48.000
International Tennis	75.000
Iron Assault	89.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Jimmy Connors Tennis	29.000
John Madden F.	29.900
Kickoff 3	68.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Monkey Island II	49.900
Mortal Kombat	78.000
Nascar Challenge	48.000
Nascar Racing	99.000
Outpost	98.000
Overlord	118.000
Pagan Ultima VIII	148.000
Patriot	48.000
Police Quest III	48.000
Power Drive	78.000
Rampart	29.900
Rex Nebular	48.000
Sam & Max (ita)	128.000
Sensible Soccer - New Int. Ed.	48.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
Tornado & Desert Storm	108.000
UFO (Italiano)	89.000
Winter Games	17.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	Telefonare

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

RICERCHIAMO AGENTI PER ZONE LIBERE

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU **CONSOLLES DEPARTMENT® POINT**
TELEFONA AL 02-4222684

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

Questi games li puoi trovare a Milano al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

- 48 3000 72

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SO[...]

http://www.oldgamesitalia.net/

Mi è già capitato di dire quello che sto per dirti a varie persone che incrocio su Internet e nelle aree chat delle Bbs, e poi in realtà è quello che ha detto anche S.E. Albini dott. ing. Riccardo in quell'editoriale di addio. In effetti ZETA non è altro che quello che avrebbe dovuto diventare K già diversi mesi fa. A causa di quei blocchi contrattuali famosi tutto era rimasto congelato... di più non posso dire perché così mi ha ordinato l'Albini, non perché non voglia che si spieghi, ma semplicemente perché dice che è meglio evitare polemiche. Quindi cambio argomento e ti chiedo, ti interessa davvero la "vita redazionale"? Su questa cosa ci vorrei ritornare, non credo di avere abbastanza spazio qui e ora. A parte tutto, le scenette da quadretto mi sembrano un po' un pretesto per fare i simpatici. E una cosa che ho sempre creduto è che qualsiasi persona smette di essere simpatica nel momento in cui sente di esserlo. Quindi lasciamo che le cose fluiscano così, se viene viene, sennò trippa e basta, è meglio non forzare la mano. Perché poi la vita di redazione non è tutta questa sitcom, la redazione stessa non è un luogo mitico e irraggiungibile. In più preferiamo essere persone più che personaggi (abbiamo provato a fare i personaggi su Game Power, ma non ci riusciamo proprio, sarà un rifiuto psicologico, boh, ma alla fine ci va meglio così, preferiamo non essere messi "nella vaschetta")... i rapporti che ci sono tra noi tutti vanno al di là del gioco di ruolo, quindi se hai tempo puoi venirci a trovare senza troppi casini, l'importante è non capitare in chiusura di numero pena un probabile disinteresse generale, sappiamo essere molto antipatici in chiusura di numero sai? Per quanto riguarda la rivista finita l'importante è che il risultato sia sincero, senza ostentazioni di merito o privilegio, che il più delle volte nascondono buchi paurosi. E il fatto che comunque ZETA abbia un taglio abbastanza serio, er...bah, dipende. Sulla supponenza che può trasparire da certi articoli non ci sono dubbi, ma a volte è pure una semplice questione di carta stampata: a parte che è il Minini Saldini ad obbligarmi al maiuscolo della R quando infilo qualche NdR, ti giuro che a me di fare il supponente me ne frega realmente poco, la mia vita è talmente diversa e distante dall'argomento di cui tratta questa "rivista specializzata", però alcune battute mie sono state scambiate per piedistalli di marmo da cui guardarvi e non era mia intenzione erigerne alcuno. Probabilmente sarò anche io a non saper scrivere, ma imputo una bella stozza del demerito alla mancanza di poter esprimere certi toni di voce tramite la tastiera. Per gli altri non posso parlare, però insomma, alla fine noi siamo noi e gli altri fortunatamente sono altri (ecco vedi, quest'ultima frase può trarre in fetente inganno, in realtà tutto quello che voglio dire è che la diversità è una cosa meravigliosa, fine). La perfezione tutto sommato non ci interessa, ecco tutto (altra cosa che può sembrare snob, ma in realtà, ecco, vedi, è tutto qui, è che proprio siamo troppo pigri per aspirare al superomismo o semplicemente per andare a cercare una frase ad effetto, preferisco lasciarla a chi desidera farsi notare). E, in onore della sfaticataggine di cui poco fa, ti saluto e tronco qua. Yap Yap (tipico commiato filosoficgrungepostmoderno). See ya.

L'IMPERMEABILITÀ DELLA PASSIONE

Sì sì Sì SI SI SI!

Ci siete (eccome!): la nuova rivista è bellissima dalla A alla ZETA... Mi tenta perfino di abbonarmi, ma purtroppo la mia fiducia nelle consegne delle riviste da parte degli organi competenti (si dice così, no?) non è delle migliori... eppoi, cosa penserebbe il mio edicolante, che così diligentemente conserva la MIA copia personale? Tornando a noi, complimenti sia per il fatto di esserci che per il fatto di esserci così: ZETA è luminoso, vivace, ordinato e consistente sin dal suo primo numero (ogni riferimento ad altri è puramente casuale...): continuate a migliorare, così non ci sarà più bisogno di dire chi è il più importante, il più colorato, o quello con più foto e meno testo. Accidenti: quasi dimenticavo di intestare la lettera. Sono Francesco Beccari, ed abito a Montebello Vicentino. Mi sorge al proposito una domanda: avete pronta pronta una BBS (se sì, è già attiva al solito numero, NdR)? Ciao

Il numero 1 di ZETA, fonte ispiratrice della totalità delle lettere di Z-mail.

L'ASPERSORIO DELLA PASSIONE

Salve,

qualche giorno fa ho comprato l'ultimo numero di K. Dopo anni che seguo questa pubblicazione per me è l'appuntamento con un amico, ormai, Anche la notizia di un cambio di redazione non mi aveva dato problemi o pensieri su come sarebbe cambiata la mia rivista preferita....bene, ora non ho dubbi...adesso K è (devo censurare e due, NdR)... stavo già pensando a quale altra pubblicazione rivolgermi, quando ho visto il primo numero di ZETA. Non lo avrei acquistato (uffa...un'altra rivista di videogame...ce ne sono tante, ma tante...ma poco valide!!),ma poi ho visto spuntare da dietro le vostre foto e in un attimo ho riconosciuto, anche solo dalla copertina, il vostro stile ormai familiare....«Maledetti figli di...», ho pensato, «credevo proprio di non ritrovarvi», e così d'ora in poi seguirò ZETA e cestinerò (devo censurare e tre,NdR).

Andrea Resca, Ferrara

Altri due Zetafans, è bonaccia, si naviga bene. Se va avanti così tra un po' potremo mettere via il pallottoliere e utilizzare le sconfinate lande del disco rigido a cui affidiamo il censimento dei lettori. Se il 286 fa cilecca in cantina dovrebbe esserci una scorta di gessetti colorati e lavagnette, ma male che vada abbiamo ampi muri da riempire di tacche in attesa di tempi migliori. Keep on Z'ing in the free world, e benvenuti a bordo.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PAR CONDICIO DELLA PASSIONE

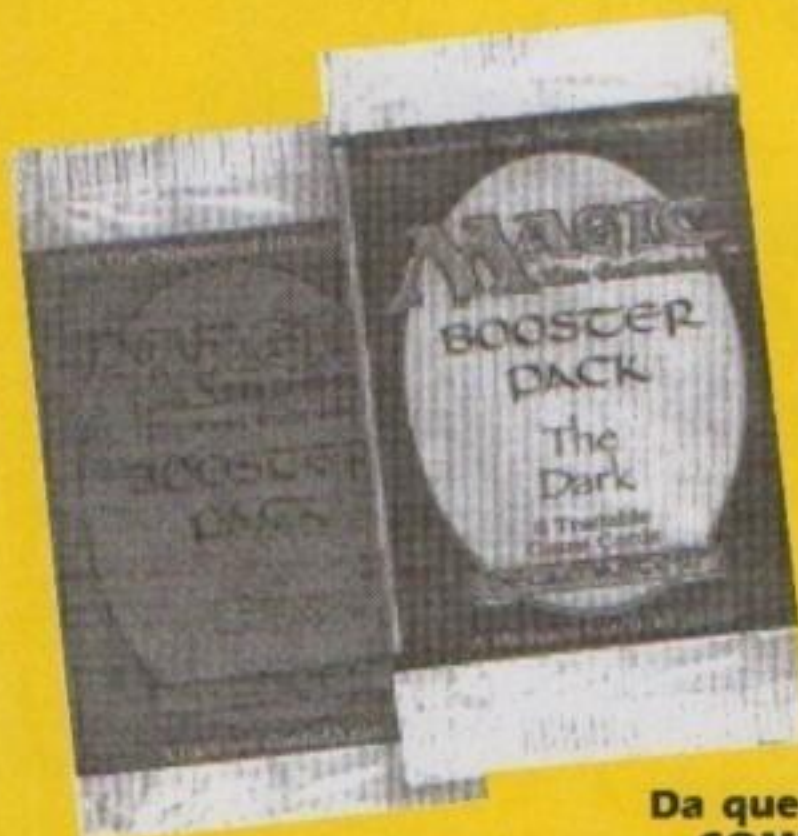
Carissimi amici dello Studio Vit, permettetemi per una volta di chiamarvi così, e permettetemi di non usare computer e stampante per scrivere questa, che sarà forse meno leggibile ma molto meno fredda dei caratteri Times New Roman (Spin Spin Spin the black Biro! Viva la Vinyl! NdR). Non voglio fare inutili sentimentalismi, vi voglio solo esprimere la mia profonda gratitudine per tutti questi anni passati insieme a voi. A VOI! Che scriviate sotto il nome di K, Zzap! o VG non mi interessa (vuoi dire che non avresti mosso ciglio se questa rivista si fosse chiamata "Mondo Bit" o "Compugiochi"? Albini deve avere qualche occulta capacità plagiatoria, NdR). Capite? Sono convinto che tanti, tantissimi lettori la pensano come me, e non sono ciechi come coloro che (purtroppo) contano, e non hanno voluto rendersi conto della realtà per seguire le loro logiche economico-finanziarie. Ma per fortuna in fondo siamo NOI LETTORI che decretiamo il successo o meno di una rivista, no? E state tranquilli che noi sappiamo capire benissimo chi è che fa la rivista, una rivista di successo come lo sono state le vostre. E ora, scusate un attimo che mi pulisco le mani impiastrate nel miele...non mi sembra il caso di aggiungere granché altro, poiché ciò che il signor Albini scrive nell'ultimo editoriale è patrimonio già acquisito di tutti noi lettori a voi solidali. Per me K è già una rivista appartenente al passato (anche se a suo tempo ci misi due mesi per capire che CU non trattava più il beneamato C64), poiché lo Studio Vit non si fermerà a K (frase storica) e sono in trepida attesa per il futuro. Immaginate la mia gioia quando ricevetti per posta il primo numero di K (che infatti ora giace incorniciato a giorno accanto al numero uno di Zzap!)...insomma io aspetto eh? Che il dover ricominciare daccapo vi sia di grande stimolo a migliorare sempre di più! Ormai avete tanta di quella esperienza da poter ben camminare da soli (si però non abbiamo l'esclusività della passione e questo invero mi cruccia, NdR). Non c'è 2 senza 3, o sbaglio?
Con un'infinità di stima, attendo il vostro prossimo editoriale. Arrivederci a presto!

Fabrizio Felici, Grosseto

Solo una lettera delle tante arrivate prima dell'uscita del numero uno. Noi siamo degli inguaribili "piacioni", passiamo le ore davanti allo specchio a sistemare il ciuffetto e abbiamo deciso di partire con un minimo di autocelebrazione deleteria ed elitarista shakerata con un po' di pacche sulle spalle perché francamente siamo un pochino tesi und parecchio emozionati, tutti quanti, il debutto è il debutto e seppure la prima volta non si scordi mai, devo dire che tutte le altre fanno il possibile per rimanerti azzeccate nel cranio.
Lettere importanti e che sicuramente non finiranno in qualche cassetto, le ho già spalmate sul muro (e non per tirarci le freccette), lettere come quelle di Nicola Rampazzo, Paolo "Topino" Martini, Pedro & Gif e Roberto Anzellotti, un flusso costante che ha davvero impedito il rigor mortis del nostro apparato cardiovascolare nel pertugio voraginoso tra una rivista e l'altra. Cosa posso dire in più? Ayesgente, supporters, irriducibili, adorabili pugnalatori, siete voi i veri detentori dell'esclusività della passione. È in tema, rivaluta il lettore e a fine risposta ci sta anche bene, ci sta.

NO PASDARAN GLI SPASSIONATI

Siamo commossi, davvero toccati nel profondo delle frattaglie più molli dalle barilate d'affetto che i nostri lettori più accaniti non ci risparmiano mai ad ogni varo di nuove testate. È successo nel passaggio da Zzap! a K, quando apparve Game Power, e ora con ZETA non ci hanno deluso. Devo ringraziare tutti ufficialmente e quindi lo faccio:

Grazie Zetafans, e poi finalmente abbiamo un po' di carta per ravvivare il fuoco del caminetto! Peccato che ormai siano già sbocciate le primule e appassiti gli agrifogli, pazienza, mi terrò tutte le lettere di complimenti per i freddi equinozi a venire. A parte le facezie caustiche, tutta la redasiun ha gradito, compreso il micio della soffitta e gli orchi nella botola. Il pesce rosso invece è rimasto indifferente alla montagna di complimenti ed effusioni da voi folto lettorato profuse al nostro indirizzo, ma soltanto perché ogni volta che tentavamo di infilargli le missive nella boccia per fargliele gradire la carta si spappolava tutta, riducendo peraltro le scorte per gli equinozi a venire di cui sopra. Invitandovi a scrivere su carta traslucida per far partecipare al gaudio anche il misero esemplare ittico, vi lascio sulla distanza di incalcolabili yarde: il touchdown con ZETA si fa a Via Aosta 2, 20154 Milano, scrivete sulla busta" per Tiziano" altrimenti Serena la Solerte ronzinante mi farà arrivare anche quelle del "panzone" che fa i trucchi e di Tamara la Tennica (voi non potete immaginare come Cattelan sappia tutte quelle cose, in realtà è semplicemente la groupie preferita di Bill Gates). Z-Mail è su Internet all'indirizzo Apecar@Infosquare.it. Chiudo proclamando la totale mia ben disposizione verso le lettere scritte su disco o stampate ben scure, è chiaro che farò dei favoritismi per chi mi scrive su CD ROM. Non mi farebbe schifo neanche una cassetta audio con su registrata la vostra lettera, così posso sperimentare il brivido della segretaria. A questo punto io andrei anche. Arigrazie di nuovo e non cambiate canale.

MONDO Bit

GIOCHI DA EDICOLA

Fanno capolino tra una copia di ZETA e Game Power. Cosa? I videogiochi in edicola. Un fenomeno tipicamente italiano (e spagnolo) che non ha equivalenti in altre parti del mondo. Prima erano "solo" budget, ma ultimamente sono cominciati ad apparire anche giochi inediti.

I giochi cosiddetti budget, che in Italia non hanno mai avuto grande successo, da qualche mese stanno vivendo una nuova epopea: l'epopea dell'edicola.

Tutto è cominciato lo scorso settembre, quando Futura Publishing ("Futura Games") e Jackson Libri ("Big Games") hanno inondato le edicole di ristampe di giochi per PC - su floppy e CD-ROM - e qualche raro titolo Amiga. Sostenuta da una massiccia campagna pubblicitaria del valore tabellare di 1 miliardo e mezzo - ma costata circa un terzo - durata quasi tutto il mese di agosto (se non l'avete vista o eravate in vacanza all'estero o in coma ipoglicemico), la prima sfornata di titoli ha creato un vero e proprio cataclisma nel mercato italiano, come afferma Filippo Canavese di Futura Publishing: «Ha sconvolto la politica dei prezzi, dando fastidio agli operatori del settore. In Italia i budget non hanno mai avuto un grosso mercato anche nei computer shop. Avevamo sempre pensato che l'edicola potesse rappresentare un buon canale di distribuzione e gli utenti ci hanno dato ragione».

TIRATURE DA 40.000 COPIE

Secondo i dati forniti da Canavese, la tiratura dei titoli Futura è di circa 40 mila copie a titolo, con un venduto medio tra i 16 e i 20 mila pezzi (in realtà non è tutto oro quello che luccica: a detta di Canavese, alcuni titoli non riescono ad andare oltre i 5.000 pezzi venduti, altri arrivano a 30.000).

In un mercato con un enorme potenziale ancora poco sfruttato come quello italiano, si capisce che la cosa ha stuzzicato più di una società. E infatti a novembre è entrata in campo la Bramante Edizioni (in società con Simulmondo e VideoRAI) con la serie "Super Games", mentre a fine gennaio è stata la volta di DeAgostini Multimedia-Leader con "PC Collection".

Partiti a 19.900, il prezzo dei giochi in edicola è sceso con l'entrata in campo di Bramante a 16.900, al quale si sono subito allineati Futura e Jackson Libri. DeAgostini Multimedia, che è partita con un'offerta lancio (due giochi a 19.900), resta ferma sul prezzo di partenza anche con la seconda uscita con un solo gioco.

Il mese scorso lo scenario dei giochi in edicola ha subito un'accelerazione che potrebbe modificare la struttura della distribuzione sul mercato italiano: Futura

http://www.oldgamesitalia.net/

Publishing ha messo in edicola un gioco inedito, *Desert Strike* per PC (in versioni floppy e CD-ROM rispettivamente a 29.900 e 39.900 lire). «È stata la stessa Gremlin, che avevamo avvicinato per titoli budget, a proporci di provare con i nuovi titoli», spiega Canavese. «Probabilmente non erano soddisfatti di come andavano le cose. Alcune case inglesi ritenevano che fosse piuttosto strano che in Italia i giochi, siano essi belli o brutti, vendano più o meno lo stesso numero di copie».

In realtà non è proprio così perché le differenze ci sono, ma per le case di software potrebbe aprirsi un nuovo canale di distribuzione, peraltro capillare come le edicole (in Italia sono circa 30.000), in grado di "catturare" coloro che non sono mai entrati in vita loro in un computer shop (esistono, esistono).

Dal punto di vista pratico, i giochi in edicola vengono prodotti su licenza, ovvero la casa di software manda il "master" all'editore italiano il quale si preoccupa di fare l'editing, la masterizzazione e il confezionamento. Questo sistema, che ha i suoi vantaggi dal punto di vista produttivo-editoriale, genera a volte episodi curiosi o addirittura problemi non indifferenti. «I giochi protetti su disco sono rognosi», ci spiega Francesco Carlà di Simulmondo. «*Test Drive 2* abbiamo dovuto farlo sproteggere perché non potevamo duplicarlo, ma non è stato facile poiché all'Accolade nessuno si ricordava come sproteggerlo (è un gioco del 1990, NdR).» Più facile invece aggirare la protezione con parole sul manuale: basta mettere tutte le parole su un foglietto e il gioco è fatto.

Qualche volta però la protezione tira dei veri e propri scherzi - per l'acquirente. È il caso di *Ultima VI* pubblicato da Jackson Libri che è stato messo in commercio con manuale in italiano: peccato che il programma chieda proprio all'inizio le parole chiave in inglese.

Probabilmente nei giorni successivi all'uscita in edicola di *Ultima VI* l'hotline di Jackson Libri ha fatto gli straordinari.

CHI SONO GLI ACQUIRENTI?

Chi sono gli acquirenti? Coloro che non erano mai riusciti a comprare un gioco originale (per il costo elevato o perché non c'era un computer shop in zona); un sacco di adulti (che hanno superato i 30 anni); collezionisti ai quali era sfuggito un certo titolo; qualcuno che aveva il gioco piratato e ora lo vuole originale. Ma la categoria più numerosa è quella dei nuovi utenti, cioè coloro che hanno acquistato di recente un computer.

Qual è la nostra opinione su questa ondata di giochi in edicola? Positiva, visto che offre la possibilità di acquistare a prezzi bassi alcuni giochi persi al momento della prima uscita, ma accertatevi che la qualità del gioco valga 16.900 lire richieste.

Come? Semplice, leggendo ZETA. Dal prossimo numero, in queste pagine, pubblicheremo delle brevi schede sui giochi che troverete mensilmente nelle edicole.

Sensible Soccer è stato il titolo di lancio di "PC Games Collection" di DeAgostini Multimedia

In alto Desert Strike, il primo titolo inedito distribuito in edicola. Qui sopra Heimdall 2.

"ALL'ACCOLADE NESSUNO SI RICORDAVA COME SPROTEGGERE TEST DRIVE 2"

FRANCESCO CARLA' SIMULMONDO

OVERDRIVE e P6

Se avete appena comprato un PC con processore Pentium, farete sicuramente salti di gioia alla notizia che Intel ha recentemente comunicato le specifiche del P6, il microprocessore di nuova generazione destinato, nel giro di un paio d'anni, a sostituire il Pentium. Stare dietro allo sviluppo delle nuove tecnologie è una partita persa in partenza, quindi godetevi le specifiche del P6 e non disperatevi più di tanto.

Il nuovo processore è due volte più veloce del Pentium (gira a 133MHz), un livello di prestazioni che renderà possibili applicazioni come il riconoscimento vocale e la grafica 3D superveloce. P6 è la sesta generazione di processori Intel da quando, nel 1978, venne introdotto sul mercato l'8086. Secondo alcuni osservatori P6 sarà l'ultimo processore Intel basato sull'architettura dell'x86.

Per chi, invece, preferisce restare con i piedi per terra, Intel ha iniziato la distribuzione dell'attesissimo Pentium Overdrive. Questo chip consentirà a tutti gli utenti di 486 dotati di motherboard adatta di effettuare un upgrade alla tecnologia Pentium senza doversi svenare. Il prezzo al pubblico della versione a 63 MHz (per giugno ne è, infatti, prevista una a 83 MHz) è di £ 760.000 IVA esclusa. Per quanto riguarda le prestazioni, l'Overdrive si piazza a ridosso del Pentium 60, con un indice Icomp di 443.

Miti Celtici su disco fisso

Continuando la sua politica di riedizione di vecchi titoli, la Psygnosis ha annunciato di avere intenzione di pubblicare entro aprile/maggio la versione PC CD-ROM di *Tir Na Nog*, uno dei più bei adventure mai usciti per Spectrum. L'avventura è ambientata nel mondo mitologico celtico e ha per protagonista l'eroico Cuchalainn e il suo viaggio verso lo scontro definitivo con il Grande Nemico. Per essere sicura di poter contare su un titolo valido, la casa inglese ha affidato i lavori ai programmatori del gioco originale per il computer a 8 bit.

Pubblicità del mese

A NEW KIND OF COMPUTER MAGAZINE IS BORN.

NATALITA' INFORMATICA
È nata una rivista per computer di nuova concezione. Così l'editore inglese Dennis Publishing ha deciso di pubblicizzare l'uscita del suo nuovo mensile PC Pro. Scommettiamo che non avevate mai pensato ai vostri mouse in questa ottica.

101 nuovi Milionari

Il concorso lanciato lo scorso anno da C.T.O. per commemorare i dieci anni di attività della società bolognese è ormai in dirittura d'arrivo. Il 15 marzo, alla presenza di un funzionario dell'Intendenza di Finanza, verranno estratti i nomi dei 101 vincitori, che si divideranno i 150 milioni in palio. Di questi 101 vincitori solo uno in realtà farà veri e propri salti di gioia, e cioè il vincitore del primo premio che si porterà a casa (o meglio se li vedrà recapitare a casa) 50 milioni di lire in gettoni d'oro. Gli altri 100 estratti riceveranno un premio ciascuno di un milione di lire (sempre in gettoni d'oro). Comunque, sempre meglio di niente.

http://www.oldgamesitalia.net/

B-RENDER

Dieci tra le più famose società di software, hardware e servizi online hanno acquisito la licenza di utilizzo di BRender, il potente software grafico per la creazione di immagini tridimensionali in tempo reale sviluppato dalla Argonaut Technologies, una divisione della Argonaut Software, sviluppatori tra l'altro del gioco *Creature Shock* e del Super FX, il chip dedicato alla grafica poligonale del Super Nintendo. Tra le società licenziatarie della tecnologia BRender figurano case di software quali Microsoft, Disney Interactive, Rocket Science Games, Time Warner Interactive e GTE Interactive Media, società di hardware come 3DLabs e Cirrus Logic e servizi online come Imagination Network.

È intenzione della Argonaut creare uno standard per la produzione di grafica tridimensionale e la presenza tra i nuovi licenziatari di Microsoft fa pensare che potrebbero riuscirci. BRender, o per dirla col nome completo, BRender Power Rendering System, è attualmente disponibile per i PC IBM compatibili, ma a giugno saranno pronte versioni ottimizzate per altre piattaforme, quali Macintosh e Power Macintosh, Sony Playstation, Sega 32X e Sega Saturn. Verso la fine dell'anno Argonaut renderà infine disponibile anche una versione ottimizzata per Ultra 64. «BRender rende finalmente possibile ottenere sulle piattaforme da casa la qualità e l'esperienza (?) dei giochi da bar», afferma con un po' di esagerazione Jez San, direttore e fondatore della Argonaut. «Gli sviluppatori non saranno più frenati dai limiti della tecnologia del PC. Ora potranno concentrarsi sui problemi molto più importanti di trama, giocabilità e animazione».

Per ora l'unico gioco realizzato utilizzando BRender è *FX Fighter* della GTE Interactive Media, un picchiaduro in stile *Super Street Fighter* con personaggi e fondali renderizzati.

Sempre in tema di Argonaut Software segnaliamo che la casa inglese ha siglato un altro accordo con Microsoft, sempre più intenzionata ad aumentare la propria presenza nel settore ludico, per lo sviluppo di un gioco - pare un'avventura - che dovrebbe uscire a fine anno.

FX Fighter

La rinascita di Damocles

L'epica avventura poligonale per Amiga dovrebbe apparire in una veste completamente rinnovata tra non molto: la Psygnosis sta infatti ultimando la programmazione del gioco, che supporterà tra l'altro anche il sistema di realtà virtuale VFX1. Dopo aver fatto incetta di premi in versione Amiga, *Damocles* si prepara quindi a conquistare i possessori di PC che passano le notti a giocare a *System Shock*.

La Mela del PIONIERE

La convergenza tra il mondo dei computer e quello dell'elettronica di consumo segna un altro colpo. Dopo Bandai (vedi notizia su Mondo Bit del numero scorso), anche Pioneer Electronics ha annunciato di aver acquisito la licenza del sistema operativo Mac OS di Apple Computer per utilizzarlo nella sua nuova linea di personal computer. «Crediamo che la nostra collaborazione con Apple ci consentirà di creare un nuovo tipo di prodotti per l'home entertainment tramite l'integrazione dei nostri personal computer con prodotti audiovisivi di alta qualità», ha dichiarato Kanya Matsumoto, vice presidente della Pioneer. L'azienda nipponica intende creare un nuovo mercato in cui integrare computer e periferiche A/V (audiovisive), mettendo a frutto la propria esperienza nelle tecnologie ottiche audiovisive. I prototipi dei computer Pioneer basati su Mac OS e delle periferiche Mac-compatibili sono stati presentati al MacWorld Expo giapponese a fine febbraio. Saranno commercializzati quest'estate sul mercato interno, mentre non è ancora dato sapere se e quando saranno disponibili sul mercato europeo. Due sono i modelli annunciati, entrambi dotati di diffusori audio 3D e lettore CD a quadrupla velocità. Uno è basato sul processore Power PC 601 a 66 MHz, l'altro sul Motorola 68LC040 a 33 MHz. Entrambi i computer potranno inoltre controllare, grazie a un apposito lettore "CLD", sia CD audio che laser-disk.

"I GIOCHI SU CD-ROM SARANNO LO STANDARD E SOLO ALCUNE SOFTWARE HOUSE SI RICORDERANNO DI INCLUDERE UN PO' DI GIOCABILITÀ OLTRE ALLE SCENE IN FMV"

MARTYN BROWN, TEAM 17

calendario

Marzo

ECTS Spring '95 - 26-28 marzo. Grand Hall, Olympia, Londra. La fiera europea del divertimento interattivo. Per informazioni contattare Blenheim Online. Tel.: **0044 (81) 7422828**

e-ditoria.comunicazione@multimedia.digitale - 28-30 marzo. Politecnico di Milano. Incontro sulle problematiche di editoria e multimediale. Per informazioni contattare TiConUno. Tel.: **(02) 2663320**

Aprile

BitMovie - 13 - 17 aprile .Palazzo del turismo di Riccione dal . Rassegna di immagini ed animazioni tridimensionali prodotte da non professionisti su sistemi a basso costo.

Computer Game Developers' Conference - 22-25 aprile. Santa Clara Convention Center, Santa Clara, USA. La nona edizione della più importante conferenza di sviluppatori di videogiochi. Per informazioni contattare CGDC. Tel.: **001 (415) 948 2432** Fax: **001 (415) 9482744**

Maggio

MacWorld Expo '95 - 3-6 maggio, Spazio MilanoNord, Via Pompeo Mariani, 2 - Milano. 4ª Mostra convegno del mercato dei sistemi Macintosh. Per informazioni contattare AssoExpo. Tel.: **(02) 4815541**; Fax: **(02) 4980330**

Electronic Entertainment Expo (E^3) - 11-13 maggio, Los Angeles Convention Center. Vista che il Summer CES che si doveva tenere a Philadelphia è stato cancellato, E^3 è il principale evento estivo per l'industria del divertimento elettronico. Tel.: **001 (914) 328 9157**

Organizzatori: Se la vostra fiera/convegno non è riportata nel Calendario è semplicemente perché non ci avete avvertiti. Per essere inseriti in questo elenco contattate la redazione via fax al 02-33104726.

ULTRA 64 DREAM TEAM nuovi acquisti

L'Ultra 64 Dream Team, ovvero la "squadra" di case di software invitate da Nintendo a sviluppare titoli per la sua console a 64 bit, conta quattro nuovi membri: Sierra Online, Angel Studios, Gametek e Software Creations. Gli accordi stretti con Nintendo da queste quattro case e i titoli annunciati aprono uno spiraglio di luce su come Nintendo intende (il gioco di parole è involontario) posizionare la sua nuova console.

Sierra-Online svilupperà *Red Baron*, lo stupendo simulatore di volo per PC ambientato durante la Grande Guerra. Angel Studios, noto per gli effetti speciali del film "Il tagliaerbe" e per le surrealistiche animazioni del videoclip di Peter Gabriel, "Kiss that Frog", lavorerà insieme a Shigeru Miyamoto (il "papà" di Mario e Donkey Kong) allo sviluppo di un titolo ancora misterioso definito "un gioco3D interattivo in tempo reale". Gametek svilupperà *Robotech*, basato su una famosa serie a cartoni animati giapponese che "consentirà ai giocatori di immergersi completamente in un mondo di animazioni 3D in tempo reale". Software Creations sta realizzando Sound Tools, uno strumento di sviluppo audio per l'Ultra 64, già in lavorazione da 12 mesi, che diventerà parte del kit di sviluppo ufficiale. Software Creations sta anche sviluppando un gioco in 3D per la nuova console.

Come potete capire, la parola d'ordine qui è 3D (preferibilmente in tempo reale), ma è soprattutto l'inclusione di *Red Baron* tra i titoli previsti che suggerisce che Ultra 64 non sarà una console "normale", visto che il gioco è piuttosto complicato e non è certo indirizzato al pubblico di giovanissimi, appassionati di giochi d'azione, su cui la Nintendo ha costruito il suo impero. È quindi probabile che Nintendo cercherà di allargare anche ai giocatori più adulti il mercato dell'Ultra 64, ma per sapere tutta la verità dovremo aspettare l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, dove (a meno di ritardi imprevisti) Nintendo mostrerà al pubblico la sua console e svelerà i suoi piani di marketing.

"LE NUOVE CONSOLE SONO MOLTO INTERESSANTI, MA CREDO CHE CI SARÀ UN SOLO VINCITORE E SARÀ LA SONY PLAYSTATION"
MARTYN BROWN, TEAM 17

Audio Rom per tutti!

La Rhino Records, in collaborazione con la Compton's New Media, ha annunciato la prossima pubblicazione di due CD ROM musicali, *Rock Expedition: The 1960's* e *The Soul Expedition: The 1960's*. La particolare caratteristica di questi due prodotti è che saranno distribuiti su "Audio-ROM", dei CD particolari che sono compatibili con Macintosh, Windows e anche con i normali lettori ottici audio.

Silicon Graphis pigliatutto

Silicon Graphics, Alias Research e Wavefront, tre delle società di cui abbiamo parlato nello speciale del numero scorso sulla grafica tridimensionale, hanno annunciato di aver raggiunto un accordo di fusione che darà vita a una nuova megasocietà il cui obiettivo sarà quello creare software e strumenti di sviluppo per la produzione di immagini sintetiche, *graphic design* e videogiochi.

La nuova società, che metterà in comune le risorse hardware di SGI e quelle software di Alias e Wavefront, lavorerà insieme a Silicon Studio, la società fondata lo scorso anno da SGI per lavorare sul mercato dell'entertainment, allo sviluppo di "FireWalker", una serie di strumenti di sviluppo che consentirà a cineasti e autori interattivi di utilizzare "materiali digitali sorgenti" per la produzione di titoli interattivi. Grazie al nuovo approccio ideato da Silicon Studio, e chiamato Multimastering, questi materiali sorgenti potranno essere utilizzati per il progetto iniziale - sia esso un film o videogioco -ma anche essere reimpiegati per sviluppare altri media interattivi, quali CD-ROM, *location-based entertainment* e programmi di televisione interattiva.

Video in linea

L'1 febbraio 1995 in un lussuoso albergo di Milano è stato presentato alla stampa il nuovo servizio online tutto italiano lanciato dall'editore sardo Nicola Grauso. Si chiama Video On Line (VOL) e dovrebbe offrire servizi di ogni tipo - dall'edicola elettronica allo shopping, dalle banche dati alla posta elettronica - oltre naturalmente al collegamento Internet. Attualmente digitando l'indirizzo del servizio (*http://www.vol.it*) si accede ad una maschera al di là della quale non si può andare, ma VOL assicura che il servizio sarà attivo da questo mese ed entro l'anno sarà possibile accedervi con una telefonata locale da tutti i 197 distretti telefonici italiani. Per i privati l'accesso ai servizi base VOL e ad Internet sarà gratuito («per garantire la massima diffusione dei servizi online» è scritto nel comunicato di presentazione), mentre costerà 300.000 lire annue l'attivazione di una casella postale elettronica. Per informazioni rivolgersi direttamente a Video On Line, via telefono: (070) 659625, via fax: (070) 655944 o via email: info@vol.it.

VideoOnLine

http://www.oldgamesitalia.net/

GRILLO NELL'INTERNET

«Informazione e energia: oggi chi ha il controllo su queste due cose ha tutto». Beppe Grillo sa il fatto suo. Sono ormai diversi anni che lo seguo fedelmente e posso dire che non ha mai sbagliato un colpo. Sparava su Craxi e i socialisti quando Di Pietro e il Pool mani pulite non esistevano ancora. Ha issato la bandiera ecologica quando in Italia si pensava che i verdi fossero un gruppo di mistici orientali politicamente contrapposti agli arancioni. Ha osato sparare sugli interessi delle multinazionali, sottolineandone le contraddizioni («c'è chi con una mano costruisce mine anti-uomo e con l'altra le autoambulanze per trasportare i feriti»)... Insomma, lo ripeto, non ha mai sbagliato un colpo. Al forum di Assago il Beppe nazionale si presenta in scena con un computer portatile tra le mani, ed è subito Internet. Una volta tanto Grillo trova qualcosa che lo soddisfa: questo strumento, dove si dà e si riceve tutto (quasi) gratuitamente lo affascina. Spiega in soldoni come funziona, e lo spiega bene, in modo del tutto comprensibile, ma poi aggiunge «non vi preoccupate, non ci ho capito un cazzo nemmeno io, ma riesco ad usarlo». Poi, per buttarla sul ridere aggiunge «per intenderci, con Internet se hai un cazzo nel tuo palazzo, lo puoi far sapere in Oklaoma».

Al di là di Internet, Grillo gioca molto del suo spettacolo sulla tecnologia e i suoi paradossi. Le tecnologie pulite non vengono adottate su larga scala, perché? Perché le grandi multinazionali hanno interesse a mantenere lo status quo. Grillo porta in scena un artigiano svizzero che ha montato sulla sua macchina un motore che dal tubo di scarico emette solo dell'innocuo vapor acqueo. L'amico svizzero si mette al volante. Grillo spalma del Vix vaporub nel tubo di scarico fa accendere il motore e, asciugamano in testa, si mette a fare dei fumenti... «Altro che pensare di alzare le carrozzine dei bambini per evitare di farli passare all'altezza dei gas di scarico. Se le macchine fossero tutte come questa il problema non esisterebbe, anzi, se il bambino ha un po' di tosse, la mamma ferma un attimo una macchina e chiede «scusi, non è che darebbe un acceleratina... è per mio figlio».

Grillo il castigatore non risparmia le banche, colpevoli di "vendere" i nomi e gli indirizzi dei propri clienti a varie società, e fa un esempio inquietante, quello della Video On-line (di cui diamo notizia in queste stesse pagine, NdR), una società assurta improvvisamente agli onori della cronaca comprando intere pagine di pubblicità sui più grossi quotidiani nazionali. Il messaggio pubblicitario era di quelli criptici, e l'invito era a telefonare a un numero verde per ulteriori informazioni. Chi rispondeva a questo numero di informazioni non ne dava, ma anzi chiedeva l'indirizzo del chiamante per inviargli una brochure informativa, che poi non era altro che un questionario da compilare con i dati personali del richiedente e da inviare a Milano, in Via Isonzo, 25, allo stesso indirizzo di uno dei partiti politici protagonisti di questa neonata seconda repubblica. Come sempre con Grillo, meditate gente, meditate...

FORUM ASSAGO - 23 FEBBRAIO 1995

BEPPEGRILLO

Ma l'Europa no!

rinviato

Durante la conferenza stampa tenuta da Peter Main a Las Vegas, in occasione del C.E.S., tutti gli operatori di mercato europei interessati ai prodotti Nintendo avevano tirato un sospiro di sollievo. Per l'autunno del '95, infatti, il vicepresidente della NoA aveva promesso un lancio mondiale simultaneo per Ultra 64 e Virtual Boy (la nuova console portatile Nintendo a 32 bit, capace di visualizzare immagini in stereoscopia), una notizia che aveva fatto ben sperare per una ripresa del mercato delle console, che da un po' di tempo a questa parte è in netto calo.

Nintendo, però, ha ora fatto sapere che la data si riferiva unicamente al mercato nipponico e a quello americano, mentre il lancio europeo si farà attendere almeno fino alla primavera dell'anno prossimo.

Apparentemente il ritardo con cui si presenterà sul mercato europeo rispetto ai suoi concorrenti (Sony Playstation e Sega Saturn) non spaventa il colosso giapponese. Mark Edridge, direttore marketing per la Nintendo UK, ha dichiarato: «Sony lancerà la Playstation in autunno e dubito che riuscirà a vendere più di 150.000 macchine prima del nostro ingresso sul mercato. Credo che guadagneranno di più dalla vendita di software per altri formati.»

Affari d'oro

La Telstar - Fun & Games ha iniziato a pubblicare una serie di raccolte che al prezzo di un gioco contengono ben due successi degli ultimi anni. La prima, creata in collaborazione della Virgin, contiene *Cannon Fodder* e *Beneath a Steel Sky*: Come senz'altro ricorderete, *Cannon Fodder* è la versione PC del fortunatissimo arcade della Sensible Software che ha fatto impazzire migliaia di aspiranti generali, mentre *Beneath a Steel Sky* è una splendida avventura cyberpunk della Revolution. I due capolavori sono contenuti su due CD ROM; tuttavia, mentre il primo deve essere per forza installato su hard disk, il secondo installa solo i file di configurazione e i salvataggi. La seconda racchiude invece due successi della Infrogames un po' più vecchi, ovvero *Alone in the Dark* e *Shadow of the Comet*. In entrambi i casi un ottimo affare!

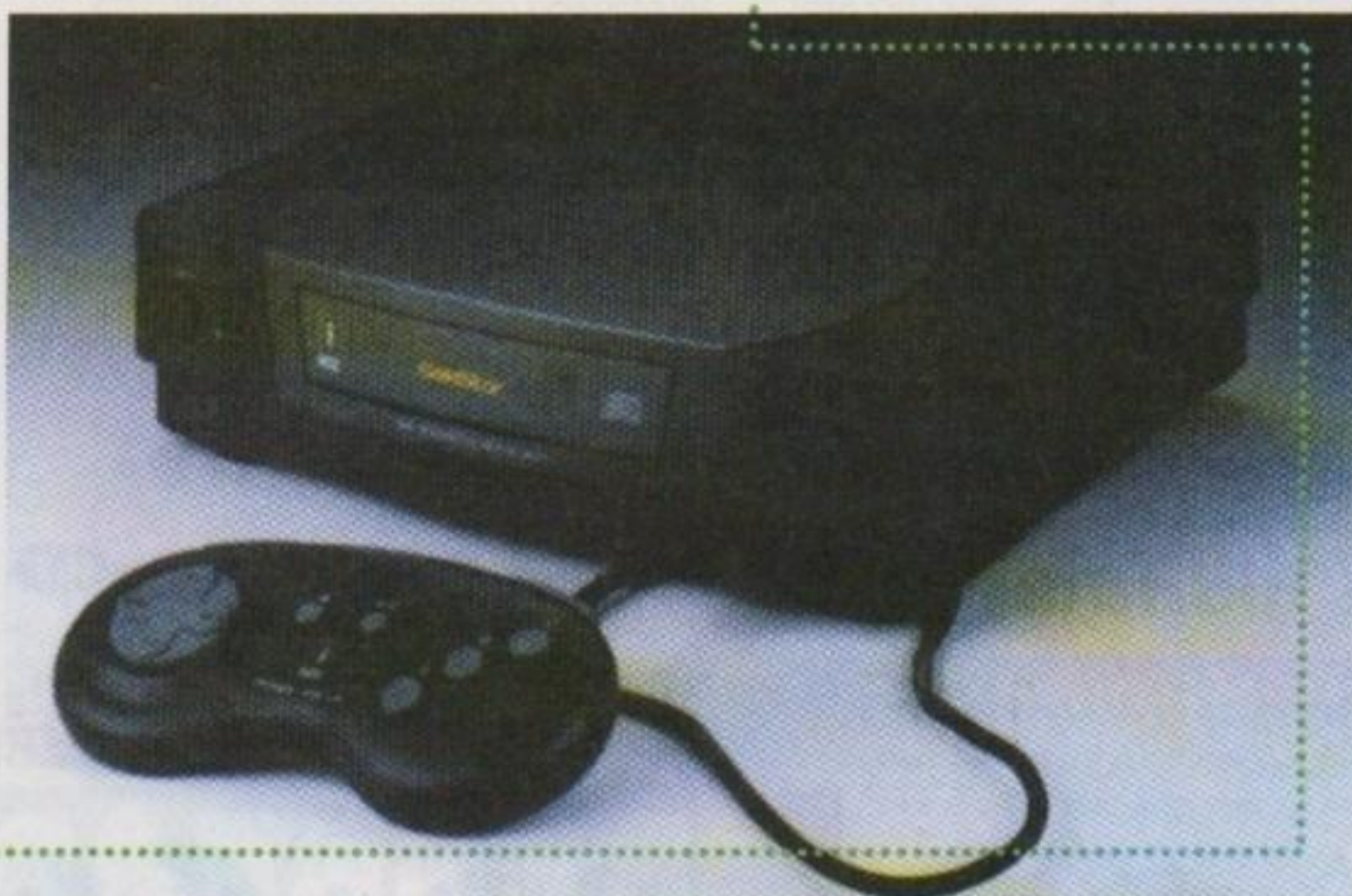
"QUANDO PROGRAMMIAMO UN GIOCO È PERCHÉ VOGLIAMO GIOCARCI"

John Romero, id Software

http://www.oldgamesitalia.net/

Continua la valanga CD

Al prossimo E.C.T.S. verranno presentate due nuove macchine basate sulla tecnologia CD. Si tratta del 3DO Goldstar e dell'espansione CD per l'Atari Jaguar (su cui la casa statunitense punta molto del suo futuro). Entrambe le macchine saranno disponibili in Inghilterra immediatamente dopo la fiera, mentre non sappiamo ancora nulla riguardo a una possibile distribuzione nel nostro paese.

Il potere in una scheda

La Datel ha recentemente commercializzato l'ultima versione dell'Action Replay, la scheda multifunzione per PC che permette di creare dei trainer per qualsiasi gioco, catturare immagini, proteggere il computer dall'attacco di virus, "rubare" suoni digitalizzati ai programmi, ecc. L'interfaccia utente è stata completamente rivoluzionata e ora è possibile accedere a ognuna delle numerose opzioni tramite un comodo menù in italiano. Altra importante novità è il miglioramento della sezione dedicata al salvataggio delle schermate, che supporta praticamente tutte le modalità video, compresa la SVGA, e che funziona anche con i programmi in modalità protetta, notoriamente difficili da "catturare". Le novità, comunque, sono veramente molte, e comprendono alcuni tool utili ai programmatori o alle persone che amano persone.

VOCI DALLA RETE

Se queste righe vi sembrano misera cosa rispetto alla galassia di possibilità offerte da Internet, beh, avete ragione! Non solo l'universo di Internet è incredibilmente complesso e variegato, ma è anche in costante espansione ed evoluzione. In futuro ZETA si occuperà di questo nuovo e importante fenomeno in modo ben più approfondito, ma questa piccola rubrica raccoglierà le cose che più hanno interessato i redattori e collaboratori di ZETA durante le loro incursioni nella rete: luoghi da visitare, cose notevoli da scaricare sul proprio computer e esperienze che, in qualche modo, hanno colpito la loro fantasia.

Dal momento che Internet rappresenta, secondo molti, l'incarnazione di quel cyberspazio immaginato da William Gibson e dagli altri autori del movimento cyberpunk quando ancora i modem a 1200 baud erano considerati miracoli di tecnologia, abbiamo deciso di dedicare proprio a esso la prima puntata della nostra rubrica.

In realtà, quella del cyberpunk è una filosofia così complessa che tentare di definirla è un compito quasi impossibile, soprattutto perché non tutti sono concordi nel definirla. Nella versione personale (e molto sintetica) del sottoscritto, il cyberpunk è una visione del presente e del futuro prossimo estremamente pessimistica. Soprattutto, è una rappresentazione di un futuro nel quale alcuni degli aspetti più negativi e esasperati della nostra realtà si sono ulteriormente degradati, ma anche dove alcune delle prospettive più affascinanti della moderna tecnologia sono diventate realtà, entrando a fare parte della vita quotidiana delle persone.

Se il fenomeno vi interessa, su Internet troverete una miniera di informazioni e di occasioni di dibattito. Avendo accesso a Usenet, la prima cosa da fare è abbonarsi ai newsgroup che trattano questo argomento, primi tra tutti alt.cyberpunk (basilare), alt.cyberpunk.movement (per i più "estremisti"), alt.cyberpunk.tech (dove si discutono tecnologie reali o possibili che forse diventeranno di uso quotidiano tra pochi anni) e rec.games.frp.cyber (dedicato ai giochi di ruolo come Cyberpunk 2.0.2.0 e Shadowrun). Particolarmente interessante è inoltre alt.cyberpunk.chatsubo, il newsgroup dove vengono pubblicati i racconti cyberpunk scritti dagli utenti di Internet. Molti di questi racconti sono davvero ottimi e alcuni, che hanno riscosso particolare successo, diventano vere e proprie saghe che vengono seguite dagli appassionati di tutto il mondo. Gli "arretrati" possono essere richiesti tramite FTP al sito catalina.opt-sci.arizona.edu, e sono archiviati nella directory /pub/chatsubo. Altri documenti relativi al movimento sono raccolti nel sito quartz.rutgers.edu nella directory /pub/cyberculture, e nel sito ftp.spies.com (directory library/media/sci-fi) e sono ottenibili sempre attraverso FTP.

Se non avete paura di vedere la vostra casella postale invasa da decine di articoli, potete abbonarvi a una delle numerose mailing list. La più interessante è, a nostro avviso, Future Culture, dove viene "discussa oggi la realtà di domani". L'indirizzo è uafsysb@uark.edu, mentre l'indirizzo a cui dovete mandare un messaggio in posta elettronica per abbonarvi è uafsysb-request@uark.edu. Un'altra mailing list piena di cose interessanti è Shadowtalk, basata sul gioco di ruolo Shadowrun. In SR i giocatori interpretano personaggi che si muovono in un universo cyberpunk caratterizzato da una forte componente fantasy, e in Shadowtalk si ha la possibilità di diffondere le proprie avventure in tutta la rete sotto forma di racconto o di messaggio che narra avvenimenti fittizzi. Per abbonarvi mandate un messaggio a listserv@hearn.bitnet, lasciando vuota la linea del subject e scrivendo nella prima riga "subscribe shadowtk <il vostro nome reale>". Gli archivi dei racconti e dei messaggi di Shadowtalk sono custoditi a catalina.opt-sci.arizona.edu, nella directory pub/shadowtalk, mentre una FAQ è pubblicata periodicamente nel newsgroup rec.games.frp.cyber.

Naturalmente, come in alt.cyberpunk.chatsubo, anche voi potete partecipare con i vostri racconti. Mentre per scri-

andare a vedere più da vicino come si comporta il loro computer quando gira un gioco: durante qualsiasi momento è infatti possibile monitorare la memoria (utilissimo per controllare la collocazione dei vari driver e TSR) e tutte le risorse del PC, hard disk compreso, e disassemblare il codice. Per i giochi che non prevedono un salvataggio è infine possibile eseguire un freeze e ricaricare la situazione di gioco successivamente. La scheda è importata in Italia dalla Leader e a richiesta è disponibile anche la versione per Amiga.

Variabili

16%	Percentuale del mercato inglese dei videogiochi detenuta in dicembre da Virgin Interactive Entertainment.
11.2%	Percentuale del mercato inglese dei videogiochi detenuta nello stesso periodo da Electronic Arts.
800.000	Copie di *Doom II* vendute nelle prime sei settimane di pubblicazione.
300.000	Copie di *Jetpac* per Spectrum vendute nel 1983.
$100 milioni	Fatturato previsto dalla Nintendo per la cartuccia *Donkey Kong Country*.
$9.5 miliardi	Dimensioni del mercato dei processori basati sull'architettura 80X86.
78%	Percentuale di tale mercato detenuta da Intel
$50 milioni	Incassi per la vendita di *Mortal Kombat II* su console Sega e Nintendo nella prima settimana.
421%	Crescita del mercato software su CD-ROM dal secondo quarto del '93 al secondo quarto del '94.
18.6 milioni	PC distribuiti negli Stati Uniti nel 1994.
5,9 milioni	PC distribuiti per il mercato casalingo negli Stati Uniti nel 1994.
$630	Prezzo attuale di un Pentium 100 MHz in quantitativi di mille.
$650	Prezzo a maggio di un Pentium 120 MHz in quantitativi di mille.
$450	Prezzo a maggio di un Pentium 100 MHz in quantitativi di mille

"PER IL MIO PROSSIMO PROGETTO DOVRÒ GIRARE UN FILM INSIEME AL GIOCO. LA QUALITÀ CHE VOGLIO OTTENERE RICHIEDE UN BUDGET DI TIPO HOLLYWOODIANO"

CHRIS ROBERTS, PRODUTTORE DI WING COMMANDER 3

verli è necessaria una buona conoscenza dell'inglese, non preoccupatevi troppo per eventuali svarioni linguistici: la comunità multinazionale e multirazziale di Internet è di norma molto tollerante sotto questo aspetto.

Infine, esistono numerosi altri newsgroup che in qualche modo possono interessare gli appassionati del movimento cyberpunk. Tra essi segnaliamo sci.bio.technology, sci.nanotech, sci.virtual-worlds, sci.space.tech, rec.arts.sf.science, comp.ai (dedicato alle intelligenze artificiali), alt.wired (il newsgroup della famosa rivista "di tendenza"), alt.fan.blade-runner e alt.news.future (dedicato a immaginarie notizie dal futuro).

Vincenzo Beretta

CONSIGLI DEL MESE

Siete nuovi utenti e non sapete bene come muovervi nella rete? Ecco qua come fare: lasciate uno o più messaggi con i vostri dubbi nel newsgroup alt.newbie o alt.newbies dedicati proprio ai nuovi arrivati. È l'uovo di Colombo!

Volete leggere un file di testo conservato in un archivio prima di scaricarlo sul vostro hard disk con FTP oppure, più semplicemente, volete leggere un documento su schermo senza scaricarlo? Chiamate con telnet il sito 128.174.5.59 e validatevi con la parola gopher. Selezionate l'opzione 13 (FTP sites over the Internet) e quindi l'opzione 8 (Direct connection to other FTP site). Digitate il nome del sito dove il documento è conservato, e vi troverete collegati con esso. Ora potete entrare nella directory in cui si trova il documento, e leggerlo su schermo semplicemente selezionandolo (il documento non deve essere archiviato in forma compressa). Questo è un ottimo modo per esplorare Internet e i suoi contenuti. Come primo tentativo, provate con il sito wiretap.spies.com, e date un'occhiata alla directory /library.

VOCE DALLA RETE DI MARZO
(dal newsgroup alt.jokes.pentium)

Affidabilità, potenza e precisione sono quattro ottime ragioni per acquistare un processore Pentium...

Tappeti e dischetti

Dopo essere stata sommersa dalle richieste, Bullfrog ha finalmente deciso di pubblicare *Magic Carpet* anche per chi non ha la fortuna di possedere un lettore CD-ROM. Dalla versione su dischetto è stata semplicemente abbreviata la lunga introduzione presente sul CD, mentre il gioco in sé è rimasto inalterato (anche perché occupava circa 20 Mb sul supporto ottico).

ZETA consiglia...

Possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

Little Big Adventure

Dalla Adeline una delle avventure più belle degli ultimi anni, creata da Frédérick Raynal, il geniale programmatore del primo Alone in the Dark: in Little Big Adventure dovrete esplorare un intero mondo isometrico alla scoperta del mito di Sendel!

Alone in the Dark 3

Siamo arrivati al terzo episodio delle saga che vede come protagonista l'investigatore del mistero Edward Carnby: questa volta dovremo visitare un misterioso villaggio fantasma della vecchia frontiera western per salvare Emily Hartwood

Doom 2

Il seguito dello sparatutto in prima persona più giocato nel mondo non tradisce le aspettative degli innumerevoli fan: 30 livelli (più due segreti!) pieni di azione e terribili mostri (alcuni dei quali inediti) renderanno dura la vita a ogni marine spaziale. L'unico rimpianto è per la mancanza dell'attesissimo lanciafiamme...

Nascar Racing

Spettacolare! Basta questa parola per descrivere l'ultima fatica ad alta risoluzione della Papyrus. Se amate le simulazioni automobilistiche non potete perdervi questo gioiello di programmazione che vi mette alla guida di una potentissima stock car!

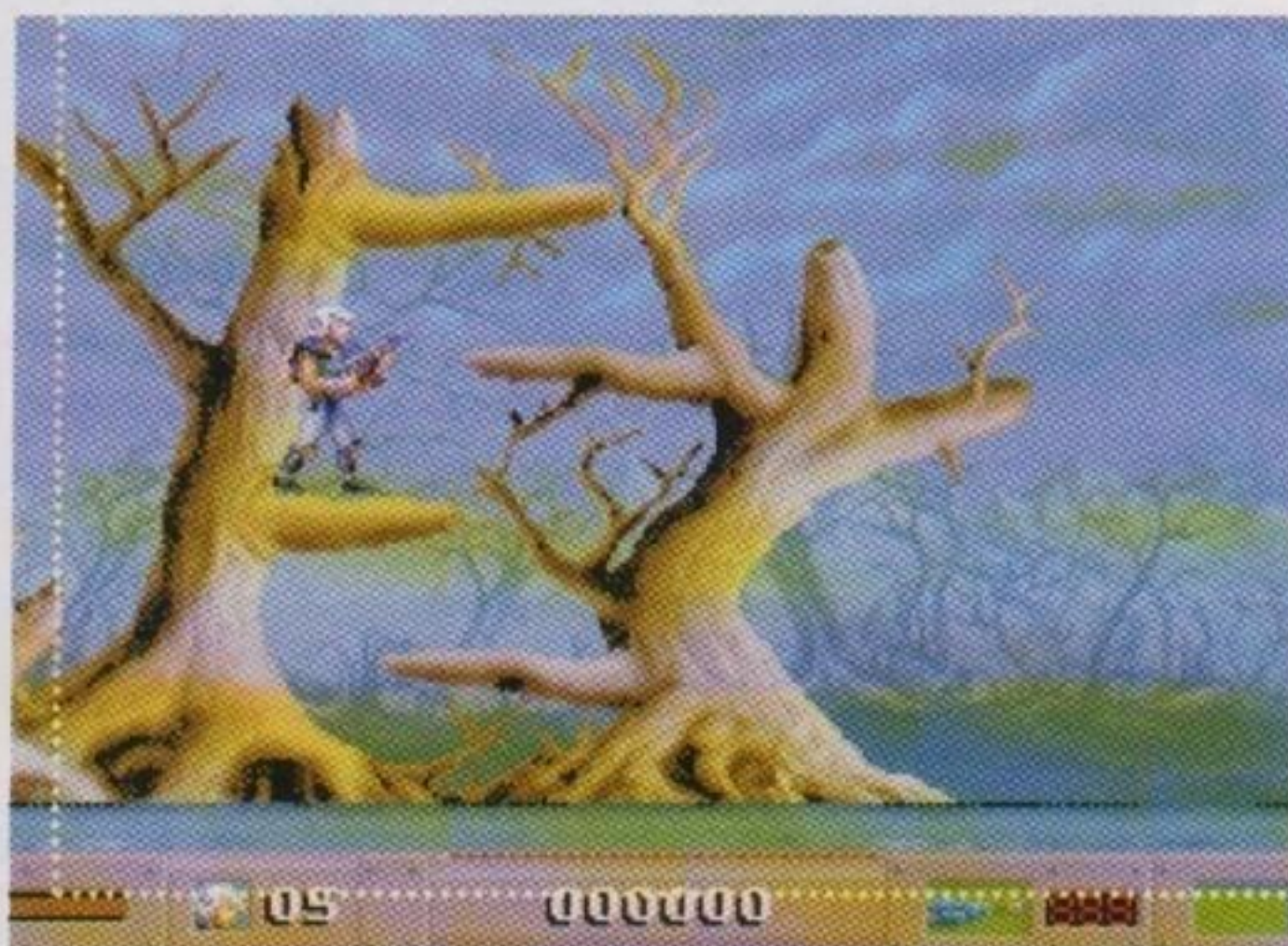
Magic Carpet

Magic Carpet
La Bullfrog colpisce ancora nel segno con questo "simulatore di tappeto volante", in cui dovrete affrontare ben 50 mondi dove dovrete ristabilire il magico equilibrio disturbato dai soliti maghi impazziti. Grafica e sonoro mozzafiato!

Tie Fighter

Per una volta tanto, dovrete combattere dalla parte dei "cattivi"! Infatti in TIE Fighter indosserete l'uniforme di un ufficiale pilota dell'Impero, e dovrete combattere sia contro i Ribelli che contro dei "malvagi" traditori che tramano in seno alla Flotta Imperiale.

La Regina dei platform

Il team di sviluppo Divide By Zero, responsabile tra l'altro del recente *Guilty*, sta lavorando a *She Queen*, un gioco di piattaforme per PC che si ripropone di ricreare il feeling arcade tipico dei platform per console. Con otto livelli di parallasse, scrolling multidirezionale, potenziamento delle armi, animazioni fluide e giocabilità immediata, *She Queen* cercherà di risollevare le sorti di un genere di giochi che sui PC, a discapito della loro elevata potenza di elaborazione, non ha mai avuto un grande successo.

Ancora guai giudiziari per Microsoft

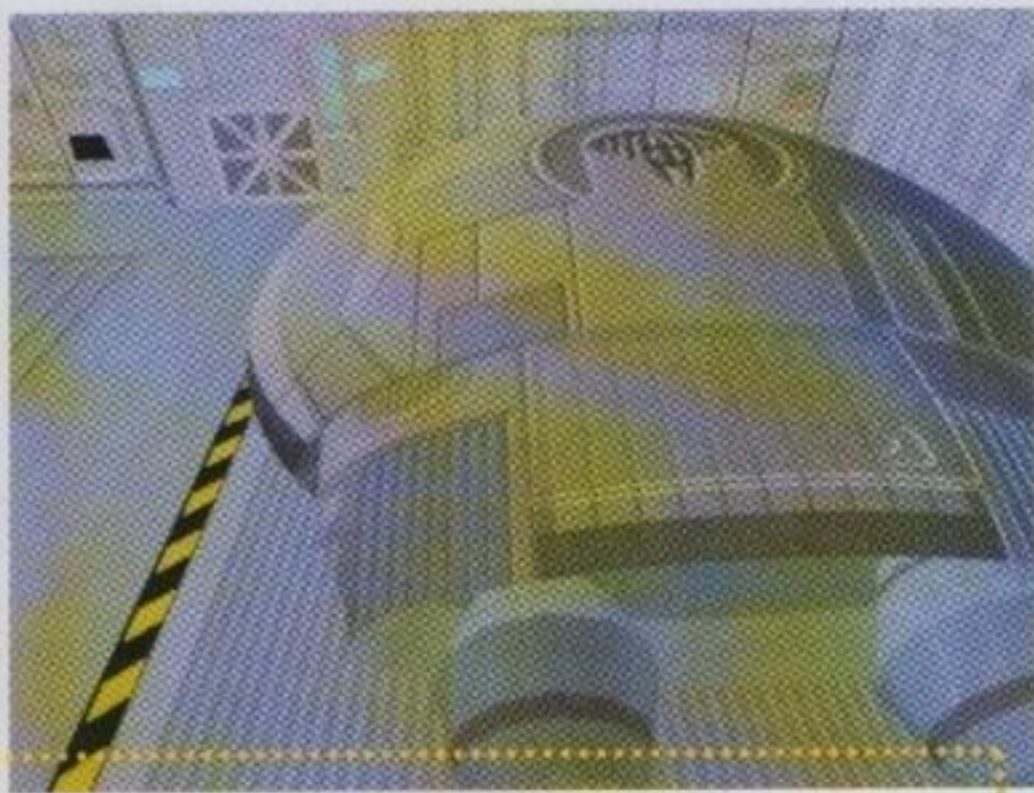
La società americana di Bill Gates attraversa un periodo di controversie giudiziarie. Dopo le accuse della Apple di aver violato il copyright di QuickTime, la Microsoft è stata al centro di un'inchiesta del Dipartimento di Giustizia su presunte irregolarità dell'azienda per quanto riguarda la legge antitrust; la casa è stata accusata di controllare la quasi totalità del mercato con il suo sistema operativo (circa il 90%), il che infrangerebbe le leggi sull'antitrust. La Microsoft aveva a suo tempo stretto un accordo con le autorità competenti, giustificata dal fatto che era impossibile chiedere a milioni di utenti di scegliere un altro sistema operativo invece di MS-DOS (a questo proposito, le principali aziende di computer potevano installare DOS e Windows a prezzi ribassati se accettavano di pagare una royalty su ogni macchina venduta con o senza software Microsoft). Così facendo, però, secondo il Dipartimento di Giustizia venivano tolti potenziali clienti alle case concorrenti. Gli esiti della causa sono ancora sconosciuti, in attesa dell'udienza che si terrà a metà marzo, ma già i titoli della Microsoft sono in ribasso.

http://www.oldgamesitalia.net/

Suoni in miniatura

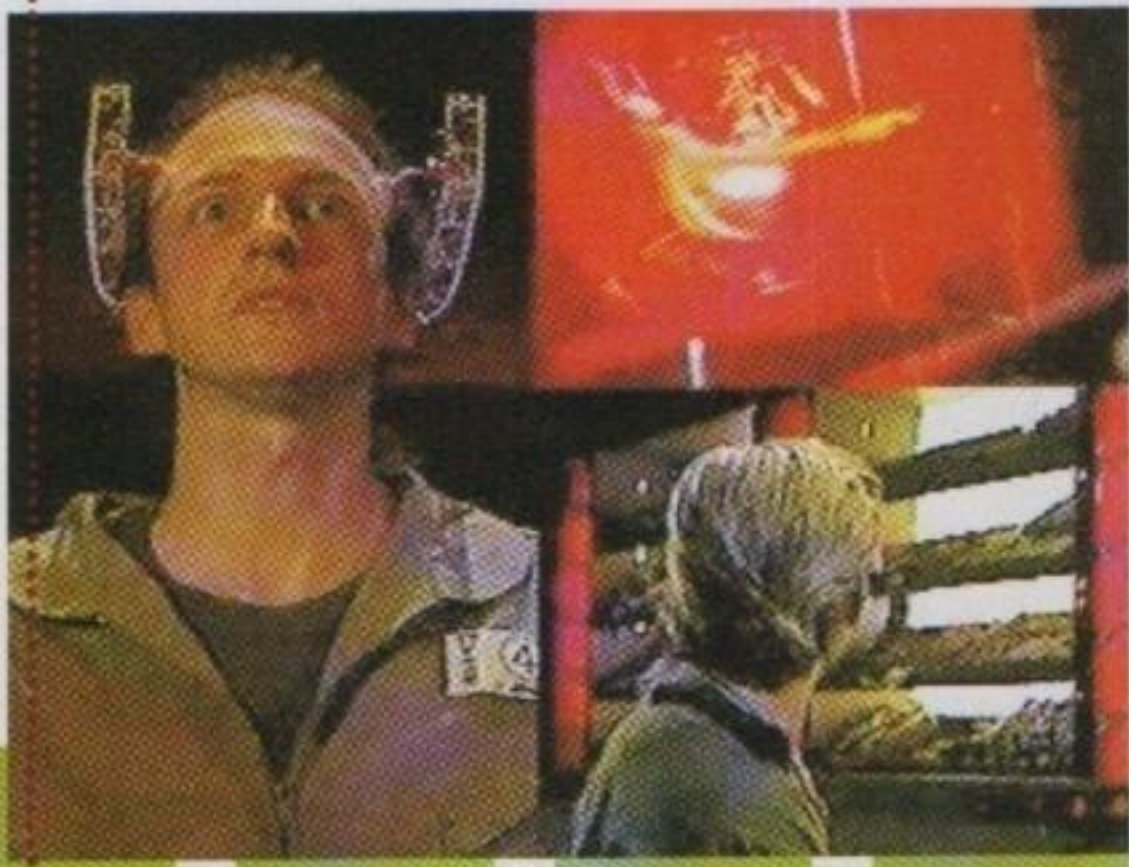
MediaVision ha annunciato una nuova scheda audio da collegare a computer notebook. Il nuovo prodotto si collega tramite interfaccia PCMCIA e incorpora il chipset MediaVision JAZZ16 a 16 bit, compatibile con entrambi gli standard MPC. L'ideale, insomma, per chi desidera giocare o utilizzare applicazioni multimediali anche sul portatile.

Alla conquista dello spazio

I fan di Dune, Millenium 2.2 e Sim City saranno felici di sapere che Reunion 2: Menidax, seguito ufficiale dell'omonimo gioco di strategia e simulazione spaziale, dovrebbe vedere la luce verso la metà di quest'anno in versione PC CD-ROM, PC e Amiga. I programmatori sono molto soddisfatti del miglioramento del gioco rispetto al prequel, accusato di avere ben poca sostanza: la grafica è completamente in alta risoluzione, il codice a 32 bit sfrutta le potenzialità delle macchine più evolute e la profondità di gioco è cresciuta notevolmente, colmando le lacune dell'episodio precedente. Non resta che aspettare fiduciosi.

Illusionismo Tecnologico

La società inglese CRL ha sviluppato un originale sistema di visualizzazione di immagini tridimensionali denominato SIS (Suspended Image System) che permette di proiettare realisticamente una figura a mezz'aria, che può essere osservata da qualsiasi punto di vista. Il sistema si basa su un gioco di riflessi ottenuto con una serie di specchi e permette anche di ingrandire o rimpicciolire l'oggetto a piacimento. L'immagine da proiettare può anche provenire da una televisione, una diapositiva oppure da un oggetto qualsiasi (anche animato, come il vostro gatto). La CRL ha anche creato un Suspended Touchscreen, ovvero un'interfaccia tattile per questo sistema di visualizzazione che potrà aprire nuove frontiere per l'intrattenimento elettronico e per la manipolazione di immagini.

Anche il 3DO ha il suo Doom

Dopo *Marathon* per Macintosh, anche il sogno di Trip Hawkins ha trovato la sua versione di *Doom*: si chiama *Immercenary* e sarà pubblicata tra breve dalla Electronic Arts. Il giocatore dovrà infiltrarsi in un agglomerato nemico e scovare e uccidere "The Perfect 1". Più che uno sparatutto in puro stile *Doom*, *Immercenary* sembra un gioco di ruolo simile al capolavoro in prima persona della Origin, *System Shock*. La trama, infatti, prenderà forma mano a mano che si procede, mostrando la sua profondità degna del migliore dei giochi di ruolo. Non per questo mancherà l'azione: combattimenti frenetici e violenza a tutto andare sono infatti parte integrante del gioco.

IMAGINA '95

L'appuntamento invernale per gli addetti ai lavori della computer graphic è stato Imagina; il tema principale di questa edizione è stata la "Cyber Era", ovvero tutto ciò che concerne l'esistenza di mondi virtuali. ZETA vi propone una sintesi delle novità più significative presentate ad Imagina 1995.

La società spagnola Ostra Delta ha realizzato per il telegiornale di France 2 un sigla molto elegante e ricca di effetti speciali.

Merita grande attenzione la riuscitissima strategia di riconversione della Martin Marietta, il cui motore grafico "Real 3d" model 2 è, tecnologicamente parlando, strettamente imparentato con i simulatori di volo precedentemente sviluppati per il Pentagono con la sola differenza che è circa 10-20 volte più piccolo per evidenti ragioni di spazio. Martin Marietta ha infatti annunciato di aver creato, servendosi dei suoi database 3D, circa 14.000.000 di miglia quadrate da utilizzare nei suoi prossimi giochi in modo da garantire una assoluta libertà di movimento. Martin Marietta e Sega hanno utilizzato il "Real 3d" model 2 in giochi da bar di elevata qualità quali *Desert Tank*, *Virtua Cop* e *Virtua Fighter 2*. Un'altra società che a ogni edizione di Imagina si distingue per la continua evoluzione è Medialab di Parigi, una società strettamente legata alla pay TV francese Canal +, da cui riceve fondi per sviluppare i suoi progetti, tra cui *Pizzarollo*, un gioco interattivo in tempo reale completamente in 3D da giocare in tv per mezzo del telefono. Il protagonista del gioco deve consegnare pizze a domicilio in un tempo massimo di un minuto e mezzo, con un motorino sgangherato evitando gli ostacoli più disparati di una giungla urbana. Medialab ha presentato anche il "Bugs Bunny Show", ovvero un programma che andrà in onda tra poco in Francia su Canal + in cui un Bugs Bunny virtuale animato in tempo reale intervisterà come in un normale talk show televisivo diversi personaggi del

A. Bonnefous ha partecipato con il suo clip nella categoria scuole, ma il suo filmato per bellezza e complessità non avrebbe sicuramente sfigurato in categorie per professionisti.

I PREMI DI IMAGINA '95

VIDEOCLIP

1 - Angelique Kidjo - realizzazione: Medialab - hard/software: n.d. - oggetto: danze tribali all'ombra di amuleti 3d.
2 - Sinead o' Connor "Thank you for hearing me" - realizzazione: Rushes Post Production - hard/software: SGI / Onyx / Flame / Softimage - oggetto: Sinead dentro un uovo trasparente si muove nello spazio mentre canta.
3 - Liberation - realizzazione: Why not Films - hard/software: SGI / Wavefront / Explore - oggetto: caos di particelle che esplodono e si ricompongono in corpi celesti tra teste volanti e pendoli atomici.

PARCHI A TEMA

1 - Seafari - realizzazione: Rhythm & Hues - hard/software: SGI / proprietary - oggetto: viaggio dentro un relitto sommerso, tana di un mostro, guidati da un delfino.
2 - Cosmic Pinball - realizzazione: Talent Factory - hard/software: SGI / Explore - oggetto: super tecno-partita a flipper tutta in soggettiva.
3 - Astro Canyon Coaster - realizzazione: Talent Factory - hard/software: SGI / explore - oggetto: corsa su montagne russe costruite in un canyon

EFFETTI SPECIALI:

1 - The mask - realizzazione: ILM - hard/software: n.d.
2 - Forrest Gump - realizzazione: ILM - hard/software: n.d.
3 - True Lies - realizzazione: Digital Domain - hard/software: SGI / renderman / flame

CONCORSO SPECIALE PER IL MIGLIOR VIDEOGIOCO BANDITO DA CANAL +

1 - Commander Blood - realizzazione: Cryo / Microfolie's
a pari merito tutti gli altri concorrenti
- Under a Killing Moon - realizzazione: Access / US Gold
- Little Big Adventure - realizzazione: Adeline / EA
- Creature Shock - realizzazione: Argonaut Software / Virgin
- Alone in the Dark 3 - realizzazione: Infogrames

VINCITORE ASSOLUTO DI IMAGINA

Seafari - realizzazione: Rhythm & Hues - hard/software: SGI / proprietary.

MARTIN MARIETTA

La Martin Marietta era fino a pochi anni fa una delle aziende ad altissima tecnologia strettamente legate sia al Pentagono, per lo sviluppo di simulatori di volo altamente realistici per addestrare tutti i "Top-Gun" americani, sia alla NASA con la quale ha sviluppato diversi progetti legati alle missioni dello Space Shuttle. Dal 1992 Martin Marietta, dopo un accordo con la Sega, ha messo i suoi 25 anni di esperienza nel campo della simulazione real-time, i suoi 40 brevetti e il suo centro ricerca al servizio del divertimento realizzando con la Sega un motore grafico hardware in grado di muovere più di 300.000 poligoni.

Immagine tratta dal gioco *Pizzarollo* realizzato interamente in real-time 3d dalla Medialab di Parigi per la televisione da giocarsi in diretta tramite telefono.

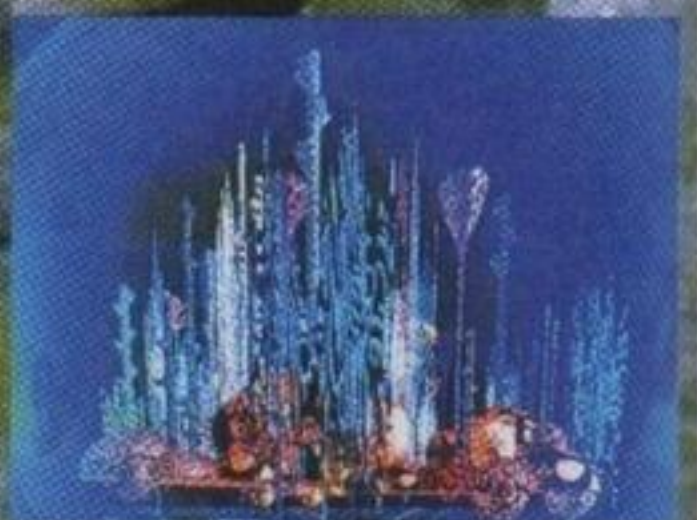



Immagine tratta dal filmato "Poseidon", prodotto da Ex-Machina e non selezionato dalla giuria di Imagina.

http://www.oldgamesitalia.net/

In questo filmato dal titolo "Reve de Moai", la Relief propone una teoria suggestiva riguardo l'esistenza dei Moai, le incredibili statue dell'Isola di Pasqua.

mondo dello spettacolo.

John Snoddy della Walt Disney Imagineering ha presentato il gioco interamente in Realtà Virtuale *Aladino*, un prodotto unico nel suo genere che ci permette di visitare una città del medio oriente volando su un tappeto volante. I paesaggi e i personaggi sono ricostruiti con una bellezza paragonabile a quella del film e animati in tempo reale grazie a una batteria di SGI Onyx dal valore di un miliardo di dollari. Possiamo affermare che il risultato giustifica i mezzi!

IMMAGINA '95

Autodesk ha presentato la nuova versione di Animator (d'ora in poi si chiamerà Animator Studio) che funzionerà esclusivamente sotto Windows. Le specifiche del nuovo programma sono notevoli: gestione di immagini a 24bit, suono e video in formato AVI, QuickTime e FLC, sistema di selezioni automatiche attraverso l'animazione per avere agevolazioni nello scontorno, utilizzo della tecnica **onion skin**, sistema grafico per la sincronizzazione di suono e immagini che si serve dei Kai's Power Tools in animazione!

Softimage, il cui software è stato scelto da Sega per realizzare i nuovi titoli per Saturn, ha presentato per la prima volta in Europa la versione 3.0 del suo Softimage 3D, che include una serie di novità interessanti. In primo luogo viene distribuito in due versioni: quella di base, il cui prezzo è stato quasi dimezzato, e l'extreme, che include oltre al pacchetto base anche il modulo di rendering Mental Ray (ray-tracing volumetrico) di elevata qualità, il sistema di modellazione tramite meta-balls e particles, che permette di realizzare animazioni con sistemi particellari.

Un altro megastand era quello di Wavefront, che ha presentato il suo nuovo Interactive Photorealistic Rendering che, così come Mental Ray della Softimage, è in grado di simulare perfettamente effetti ottici, di gestire il **displacement mapping** e il rendering volumetrico, tramite il quale è possibile visualizzare perfettamente esplosioni, fumi o fasci di luce attraverso solidi trasparenti.

I premi di Imagina hanno comunque sancito il netto predominio americano in questo campo, nel quale, in base alle cose viste, avverrà probabilmente una rivoluzione: software di qualità sempre più elevata sarà maggiormente accessibile a tutti e la fusione tra immagini vere e immagini di sintesi o trattate elettronicamente creerà un nuovo tipo di comunicazione.

Riccardo Zanettini

ONION SKIN

Tecnica introdotta dalla Walt Disney che permette di disegnare gli step successivi dei movimenti di un personaggio a altri [illegible] avendo sotto gli occhi in trasparenza quelli precedenti grazie all'utilizzo di fogli leggermente trasparenti.

SOFTIMAGE

È doveroso sottolineare come ormai i prodotti Softimage, grazie a una nuova politica probabilmente in linea con quella della sua casa madre, la Microsoft, costino soltanto poco più del doppio di Autodesk 3D Studio ver. 4; questo indica come stia sempre più svanendo il muro che divide i PC dalle workstation.

DISPLACEMENT MAPPING

Tecnica tramite la quale la superficie di un modello viene modificata per mezzo di texture.

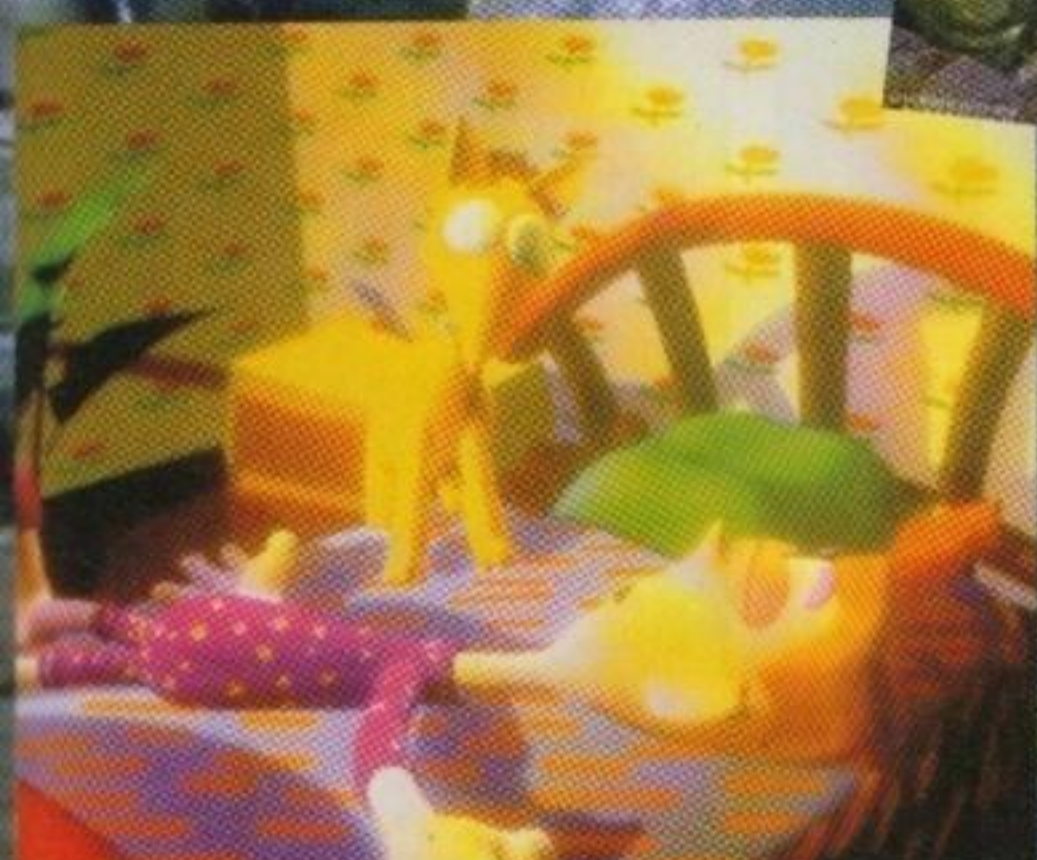
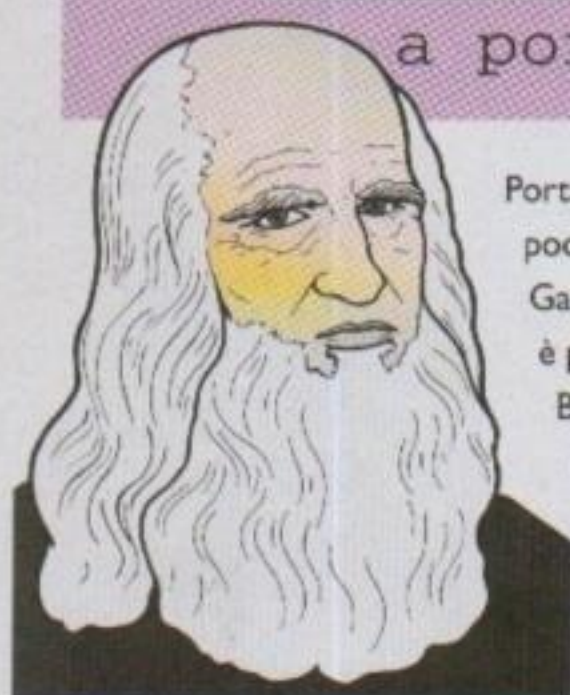



Immagine tratta dal filmato abbinato alla campagna pubblicitaria della lotteria nazionale inglese e realizzato dalla Lost in Space

Nel ruolo dei Maya

Per tutti gli appassionati di giochi di ruolo che non hanno mai il tempo di preparare delle avventure da proporre ai loro amici, è in arrivo dalla Italsel *Techno Mayas*, un prodotto decisamente innovativo che, su un unico CD-ROM, include mappe, personaggi, suoni, regole e tutto quanto può servire a ricreare l'atmosfera adatta per una buona partita.
Interamente realizzato in Italia, *Techno Mayas* è in grado di gestire fino a 8 giocatori, che si potranno muovere in una realtà alternativa, in cui il Fronte per la Libertà Anglo Americana combatte il regime di apartheid instaurato dai Maya contro i popoli anglosassoni (!!!).

Il codice Hammer a portata di tutti

Portarsi il codice Hammer a casa propria per poco meno di trentamila lire, mentre Bill Gates ha dovuto sborsarne 48 miliardi? Ora è possibile, grazie a una co-produzione della Bassilichi Sviluppo e della Editel: *Leonardo da Vinci & il Codice Hammer* è disponibile infatti in tutte le edicole e comprende una fedele riproduzione-guida del documento storico su carta e due floppy disk per PC. La sezione multimediale contiene quasi quattrocento immagini, più di cinquemila parole, glossario, indice e rimandi ipertestuali che comprendono anche la vita di Leonardo da Vinci e le sue opere.

La via delle stelle

Stargate si è dimostrato un film mediocre, e in quanto tale, profondamente deludente, viste le aspettative create dalla pubblicità che lo ha preceduto. *Secrets of Stargate* è un prodotto multimediale mediocre, ma non può essere considerato deludente, proprio perché l'unica pubblicità che lo ha preceduto è stata quella, pessima, del film stesso. Dopo un breve filmato introduttivo (una specie di trailer del film) ci si trova all'interno di una piramide, e ci si può muovere verso - in tutto - 4 diverse locazioni. A ciascuna locazione corrisponde l'approfondimento di un tema specifico, ovvero la visione di schede (interessante per esempio quella rappresentante la gerarchia delle divinità egizie) o immagini del film e del suo making. Il giudizio potrebbe essere: non aggiunge nulla al film, e non è un gran dire...

C'era una volta...

5 anni fa

UNA LINCE TUTTA ITALIANA

Nel marzo del '90 si annunciava l'arrivo in Italia del Lynx, la console portatile a colori dell'Atari.
In quel periodo, infatti, l'Atari Italia cominciò a distribuire la macchina su tutta la penisola, solo poche settimane dopo averla presentata al Salone del Giocattolo di Milano (svoltosi a fine gennaio). L'amministratore delegato della casa, il Dottor Veronesi, prevedeva, all'epoca, di vendere circa 30.000 unità entro la fine dell'anno. Certo, la previsione, dato anche il prezzo, era alquanto ottimistica, ma all'epoca la superiorità tecnologica del Lynx era notevole. All'uscita della console erano disponibili cinque titoli: *Electrocop*, *Blue Lightning*, *Gates of Zendo con*, *Chip's Challenge* e quello che veniva venduto insieme alla macchina, *California Games*, e ne erano stati annunciati altri due: *Rampage* e *Gauntlet*. Nello stesso periodo correva voce che la Sega stesse realizzando un'altra console tascabile per fare concorrenza al Game Boy: che si trattasse del Game Gear?

...La Warner Bros. e la Sony aprirono delle trattative per produrre una versione CD-I del fumetto in grafica computerizzata della DC Comics "Batman - Digital Justice". Nel frattempo Pepe Moreno, ideatore del fumetto "cartaceo", cominciò a realizzarne le versioni per Macintosh e PC CD-ROM.

...Nel 1984 la Warner Bros. vendette a Jack Tramiel l'Atari Corp: questa società e l'Atari Games si sciolsero, occupandosi di giochi per computer una ed esclusivamente di coin-op l'altra. Nel marzo del '90 si rimisero insieme e raggiunsero un accordo che prevedeva la conversione dei coin-op Tengen dell'Atari Games sul Lynx: titoli come Hard Drivin', STUN Runner e Cyberball.

10 anni fa

MARZO 1985 L'ALBA DELL'AMIGA

L'Amiga Computer Inc. società produttrice del famoso computer, viene comprata proprio in questo periodo, dieci anni fa esatti, dalla Commodore. Questa manovra scatenò una violenta reazione legale da parte della Atari che sosteneva di aver preso accordi preliminari con l'Amiga per l'acquisto dei nuovi chip. Nonostante ciò questo sarà l'inizio del successo di questo computer, fino alle recenti disavventure...

...La Coleco decide di abbandonare la produzione e la distribuzione di Adam Family Computer System, dato che le condizioni instabili del mercato del periodo costringevano la società a vendere il prodotto sotto-costo. Arnold Leonard Greemberg, l'allora presidente e direttore generale della Coleco, si esprime con queste parole: "...Questi problemi dell'industria, incluso il facile cambiamento di gusti dei consumatori, i rapidi sviluppi della tecnologia, la super produzione e il calo continuo e consistente dei costi, hanno creato una strana e instabile situazione di mercato che non sembra debba migliorare a breve periodo...

...Gli Electronic Games Design Awards (il premio Oscar per i giochi di computer dell'epoca) hanno premiato, nel 1985, i seguenti titoli: *One on One* della EA (Gioco elettronico dell'anno), *Ultima III* della Origin (Gioco per computer dell'anno), *Summer Games* della Epyx (Gioco sportivo dell'anno), *Blue Max* della Synapse (Miglior gioco d'azione), *Gateway to Apshai* della Epyx (Miglior Adventure) e *Demon Attack* della Imagic (Migliori effetti audio-visivi). Fra le altre categorie ricordiamo *Pitfall II* della Activision (Miglior videogioco d'avventura), *Star Wars* della Parker Brothers (Miglior gioco di fantascienza per computer), *Joust* della Atari (Migliore trasposizione per computer), *Flight Simulator II* della SubLogic (Miglior gioco d'azione e di strategia per computer), *Star Wars* della Atari (Gioco da bar dell'anno) e *Punch-Out* della Nintendo (Gioco da bar più innovativo)

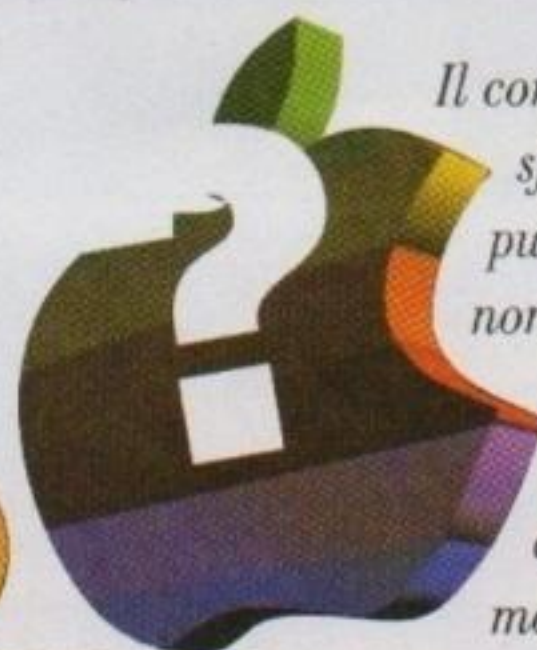
...La Konami lancia una ventina di titoli per MSX, conversioni di suoi famosi successi da bar, come *Hyper Olimpics*, *Hyper Sport*, *Time Pilot*, *Baseball*, ecc. Per *Track & Field*, in particolare, viene prodotto l'Hyper Shot, un comando appositamente studiato per riprodurre il sistema di controllo del bar sul computer...

...Il Museo Nazionale di Storia Americana Smithsonian include nella sua collezione, nella sezione dedicata alla settimana dell'alta tecnologia, uno Startime (il primo video juke-box americano della Video Music International, del '78), Pong (primissimo videogioco di Nolan Bushnell del 1972), Pac-Man (Bally Midway, 1980), Sharpshooter (un flipper rivoluzionario della Game Plan) e Dragon's Lair, (primo videogioco al laser della Starcom)...

...Jack Tramiel, presidente dell'Atari nel 1985, ha dichiarato: "Produrremo 5 milioni di computer nell'85. Per i primi sei mesi l'80% saranno computer a 8 bit. In seguito l'80% saranno computer a 16 bit. Allora, costruiremo 200 mila Computer ST al mese...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL TEMPO DELLA MELA

Il computer con la mela iridata ha sfondato nel campo del desktop publishing e del design grafico, ma non è mai riuscito a imporsi in quello del divertimento interattivo, pur avendo delle caratteristiche che si adatterebbero benissimo al "frivolo" mondo dei videogiochi. ZETA viene interamente realizzata con computer Apple ed era quindi logico che, un giorno o l'altro, in redazione ci chiedessimo se Macintosh o la sua nuova re-incarnazione, il Power Macintosh, potrà mai un giorno insidiare il dominio del PC nel campo dei computer per giocare. Questo è quel giorno e abbiamo chiesto a Massimo Triulzi, il nostro "Macman", di cercare la risposta.

Marathon: la risposta a *Doom* del mondo Macintosh. Senza entrare nelle discussione quale sia meglio, è certo che *Marathon* ha avuto un grande successo.

Cominciamo col mettere i puntini sulle i: Macintosh è già un computer per giocare. E lo fa anche ottimamente. Di giochi per Macintosh in commercio ce ne sono parecchi e quelli che sono stati "convertiti" da titoli per PC non sfigurano affatto in confronto all'originale. Anzi. Provate a confrontare *Wolfenstein 3D* o *Prince of Persia* nelle versioni PC e Mac e converrete con noi che, almeno dal punto di vista grafico, non c'è partita. Il Mac vince a mani basse. La tecnologia da sola però, come sanno tutti coloro che comprarono un Atari Lynx, non è garanzia di successo e infatti Apple Computer detiene soltanto il 10% circa del mercato mondiale dei personal computer.

La principale ragione di questa ridotta quota di mercato è l'assoluto isolazionismo portato avanti da Apple negli undici anni trascorsi dal lancio del primo Macintosh. Mentre IBM lasciò fin dall'inizio la possibilità a produttori terzi di costruire e vendere cloni, Apple si è sempre rifiutata di consentire ad altre case di hardware di produrre computer basati sull'architettura e il sistema operativo del Macintosh. Fino a qualche mese fa.

Lo scorso settembre Apple Computer ha infatti annunciato di aver deciso di concedere la licenza per la fabbricazione di cloni ad altre aziende e a tutt'oggi già quattro società

STORIA

1976

Nel garage di casa, Steve Jobs (a sx) e Steve Wozniak, assemblano la piastra madre di un elaboratore senza grafica e suono. Lo chiamano Apple I. Pochi mesi dopo, spinti da un manipolo di curiosi interessati ad avere un computer da casa, i due vendono il loro furgoncino Volkswagen e fondano la Apple Computer Company.

1977

Nasce l'Apple II, il primo computer in grado di gestire grafica a colori, destinato a diventare per anni, nelle sue continue e minime evoluzioni, il computer più diffuso nel mondo. Per archiviare i dati si usa un registratore a cassette e per visualizzarli basta un televisore.
Rob Janoff disegna il famoso logo della Apple.

1981

Quando IBM entra nel mercato dei Personal Computers con il suo PC, Apple ha ormai più di 3000 rivenditori in tutto il mondo.

hanno reso noto di aver stretto accordi con la società di Cupertino per la produzione di macchine basate sul Mac OS - il sistema operativo del Macintosh - e/o sul processore Power PC. Macintosh è stato per un decennio un computer caratterizzato dall'avere una nicchia di utenza piccola ma entusiasta. La sua diffusione, miracolo americano di una casa fondata da due visionari ventenni, Steve Jobs e Steve Wozniak, è diventata in undici anni una società da 8 miliardi di dollari con una base di installato di quasi 17 milioni di computer, è stata progressiva ed incessante nel mondo professionale, ma non è mai riuscito a raggiungere quella massa critica necessaria a farlo adottare dalle case di software ludico. Ora, con l'introduzione di massa dei potentissimi processori Power PC che sfruttano la tecnologia RISC messa a punto grazie all'accordo tra Apple, IBM e Motorola, la società di Cupertino ha le carte in regola per tentare di scalfire, in un futuro a medio termine, il dominio "domestico" delle macchine con processore Intel. Che poi ci riesca, questo è un altro discorso.

In alto: lo spot che ha lanciato il Macintosh durante il Superbowl. *A sinistra: Absolute Zero* della Domark una simulazione di volo dalla grafica poligonale. *In basso:* entro la fine dell'anno la Lucas Arts realizzerà la versione per Mac di *X-wing e Dark Forces*

UN PO' DI STORIA

Macintosh. Il computer per il resto di noi. Così veniva snobisticamente definito in una pubblicità americana della Apple, quel computer che undici anni fa ha fatto innamorare milioni di utenti in tutto il mondo.

Macintosh nacque il 24 gennaio 1984, quando l'Apple II negli USA e il Commodore 64 e lo Spectrum in Europa dominavano il mondo degli home computer e il PC IBM

1983

Viene prodotto l'Apple II e, il nuovo Lisa (il papà del Macintosh) e la prima stampante "popolare" ad aghi: l'Image Writer. John Sculley, fino ad allora presidente della Pepsi Cola, viene eletto chairman della Apple.

1984

Con un lancio pubblicitario senza precedenti - uno spot di 1 minuto durante il Super Bowl di football - viene lanciato Macintosh: 128 Kb di RAM, schermo monocromatico e niente hard disk. È il primo di una nuova generazione di elaboratori con interfaccia grafica. L'accoglienza del mercato non è delle migliori. L'Apple II raggiunge i due milioni di unità installate nel mondo.

1986

Viene presentato l'ultimo esemplare della famiglia Apple II: l'Apple II GS, a colori e con suono stereofonico. Non vende molto: ormai è tempo di Macintosh.

Giochi del '95

A-10 Attack
ParSoft Publishing
Dagli stessi programmatori di Helicats over the Pacific quello che si propone come il miglior simulatore di volo per Macintosh.

Absolute Zero
Domark
Una simulazione di volo che sfrutterà al massimo in Power Mac.

Air Warrior
GameTek/Kesmai Corporation
Un nuovo arcade dalla grafica tridimensionale ambientato nello spazio. Possibilità di gioco in rete.

Beyond Squad Leader
Il titolo più atteso dell'anno da parte di tutti gli appassionati di wargames.

Colonization
Microprose
Dalla fervida mente di Sid Meier l'attesissimo seguito del popolare Civilization.

Dark Castle 1994
Delta Tao
Una nuova versione a colori del vecchio classico arcade.

Dark Forces
LucasArts
Un ottimo clone di Doom ambientato nel mondo di Guerre Stellari.

Darkseed 2 (CD-ROM)
Cyberdreams
Il seguito della famosa avventura dark i cui sfondi sono stati disegnati nientemeno che da H. R. Giger, il "papà" di Alien.

Descent
MacPlay.
Il primo sparatutto in 3D reale, in cui dovrete esplorare delle caverne sotterranee.

Doom 2
iD Software
Il seguito del più frenetico sparatutto 3D.

Dungeon Master 2
MacPlay
Il seguito del famoso Dungeon Master che non venne mai convertito per Mac. La grafica è stata completamente rifatta per questa piattaforma.

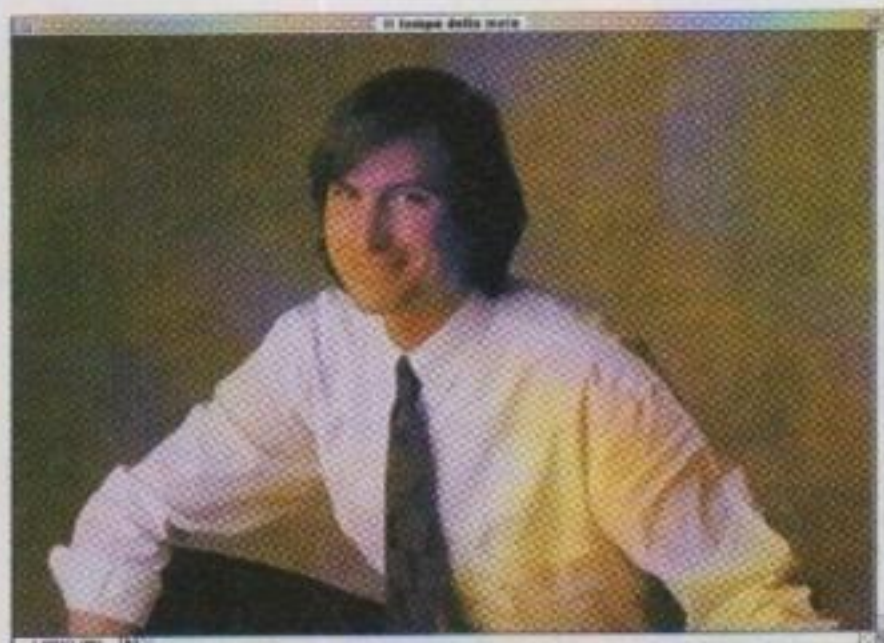
Dust (CD-ROM)
Cyberflix
Una via di mezzo tra un arcade ed una avventura ambientata nel selvaggio west.

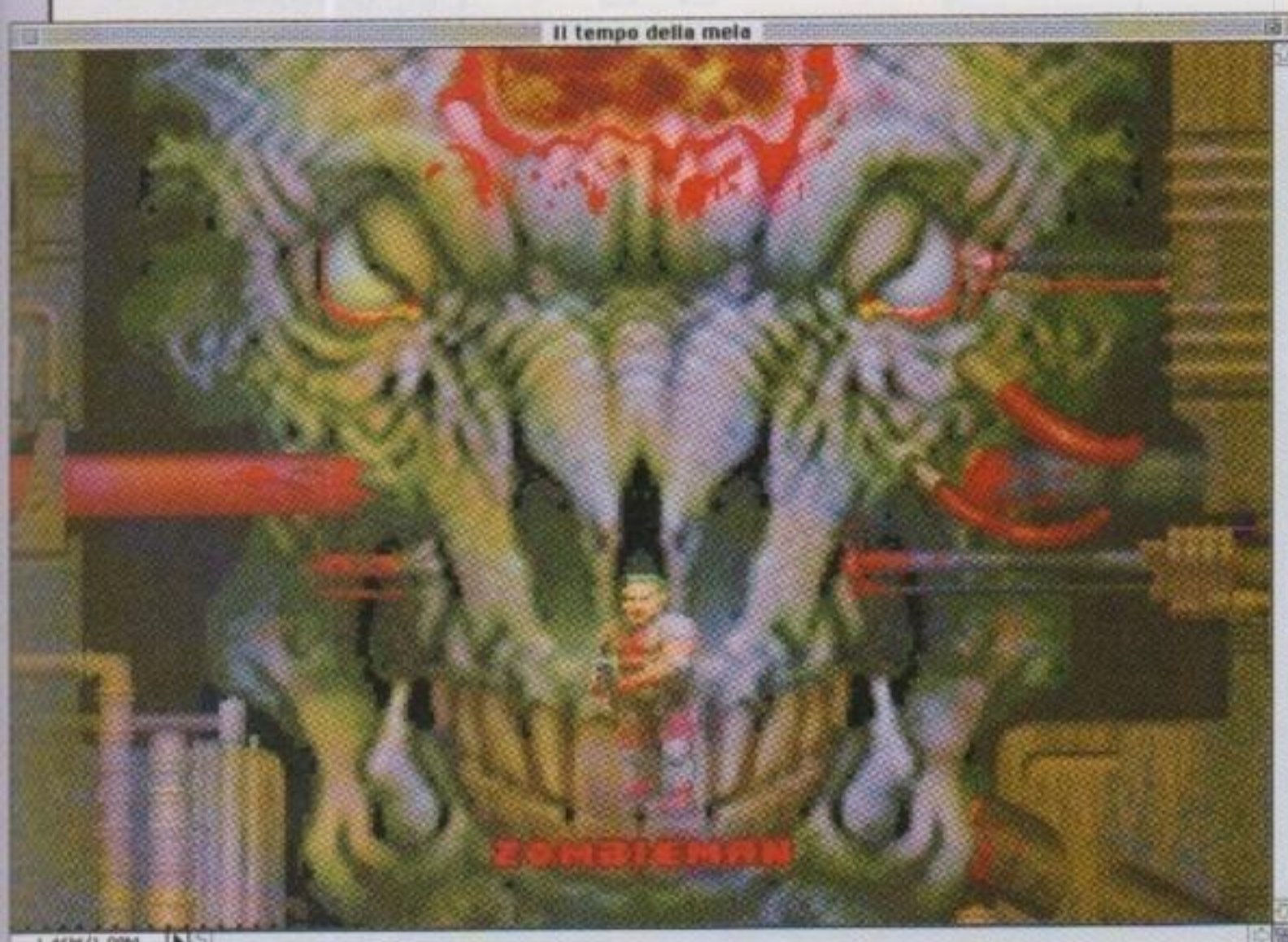
F/A -18 Hornet 2.0
Graphic Simulation
Upgrade del famoso simulatore di volo, ora per Power Macintosh.

Flight Unlimited
Looking Glass Technologies
Il più realistico simulatore di volo acrobatico mai visto. Solo per Power Macintosh.

Harpoon 2
Capstone/Three-Sixty Pacific
Uno dei migliori giochi di strategia mai programmati ora giunto al suo secondo episodio. Maggiore intelligenza artificiale e una enorme varietà di scenari tra loro collegati.

era utilizzato soltanto negli uffici per far girare fogli elettronici e programmi di scrittura. Steve Jobs, allora presidente della Apple, sconvolse il mondo informatico con un computer che assomigliava a tutto tranne che ad un computer. Un elegantissimo parallelepipedo color platino, tutt'uno con un piccolo monitor monocromatico incastonato al suo interno, tanto sobrio da non sfigurare su nessun tavolo o scrivania. Ma le novità veramente rivoluzionarie erano altre: l'interfaccia grafica e l'uso del mouse, due eccezionali intuizioni che permisero a milioni di persone di abbattere la barriera tra uomo e macchina. Solo un difetto, neanche tanto piccolo: il prezzo. A causa del costo proibitivo le vendite del Macintosh procedevano a passo di lumaca e inizialmente nessuna software house era disposta a scommettere su quella macchina, nessuno tranne una nicchia di utenza che, a poco a poco, nasceva e trovava in Macintosh una sorta di status symbol informatico. Ma quegli storici *MacWrite* e *MacPaint* (rispettivamente un programma di scrittura e di disegno, NdR), offerti in *bundle* con l'acquisto del computer, utilizzabili immediatamente, senza il minimo disagio e diffidenza nei confronti di una macchina, rappresentavano delle promesse. I giochi? Erano praticamente inesistenti e quei pochi esistenti erano più che altro frutto del lavoro di singoli programmatori indipendenti ed entusiasti. Probabilmente allora si pensava che un professionista trovasse sdegnoso il passare ore a giocare sul proprio computer. Da allora sono trascorsi undici anni e dai 128 K di RAM del primo Macintosh siamo arrivati ai Mega dei Power Macintosh.

I prezzi sono calati sino a rendere il Macintosh competitivo con le altre piattaforme: il design curatissimo, che ha sempre contraddistinto le macchine della mela, si è allineato a quello dei concorrenti, e la nicchia elitaria di utenti Mac si è persa in un esercito di nuovi utenti per nulla interessati all'aspetto esclusivo, bensì attirati dalle pure potenzialità della macchina.

Steve Jobs dopo aver "lasciato" la Apple si è lanciato nel progetto, per la verità non molto fortunato, del Next.

Il tempo della mela

E venne il momento di *Doom*. Ma riusciranno i programmatori a rendere su Mac il gioco della Id veloce, fluido e pieno di atmosfera terrorizzante come la versione Pc..

7.0

Macintosh, sino a pochissimi anni fa escluso dal grande giro del divertimento interattivo, anche e soprattutto per volere della Apple stessa, fermamente intenzionata a delineare per il suo computer un'utenza esclusivamente professionale, si è insospettatamente visto rivolgere lusinghiere attenzioni dalle più grandi software house ludiche americane che, attratte dal movimento ascendente delle vendite di hardware, hanno iniziato a incrementare la pubblicazione di giochi e software d'intrattenimento. E Apple stessa ha chiesto, forse per la prima volta, a una casa di software di realizzare dei giochi per la sua macchina: è la Id Software e i giochi sono *Doom* e *Doom II* - entrambi previsti per marzo. Giuseppe Turri, addetto stampa di Apple Italia, non fa più fatica ad ammettere che l'Apple è interessata anche nel nostro paese al mercato domestico, e quindi dei giochi. «*Il fatto che Apple non abbia mai spinto la possibilità di giocare su Macintosh è dovuto principalmente a motivi di immagine*», spiega Turri. «*La piattaforma della Apple è stata per anni perse-*

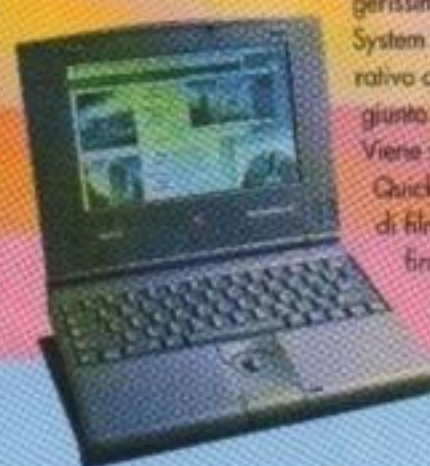
STORIA

1987-1990

Nasce la linea Macintosh II (cronologicamente II, IIx, IICx, IICi, IIFx.)
I primi Macintosh a non avere la classica forma a parallelepipedo: sono velocissimi grazie ai nuovi processori 68020 e 68030 e, finalmente, a colori. Il tradizionale Macintosh monocromatico si evolve in Mac Plus, SE ed SE/30. Nasce HyperCard, il primo programma che mette chiunque in grado di dare sfogo alle proprie velleità creative senza l'obbligo di conoscere un linguaggio di programmazione.

1991

Inizia la grande rivoluzione di marketing della Apple. Vengono introdotti sul mercato i primi Macintosh a basso costo: LC e Classic. Il mercato dei portatili viene rivoluzionato con l'uscita dei nuovi Power Book: piccolissimi, leggerissimi e potentissimi. Nasce System 7, lo stesso sistema operativo che ancora oggi usiamo, giunto alla versione 7.5.
Viene sviluppata la tecnologia QuickTime per la riproduzione di filmati su Macintosh. Apple firma una joint-venture con IBM e Motorola destinata allo sviluppo di una nuova generazione di microprocessori.

http://www.oldgamesitalia.net/

guitata dai puristi dell'informatica a causa della facilità d'uso della sua interfaccia che ne faceva una macchina per persone incapaci. Ora che pare che anche gli utilizzatori di altre piattaforme siano divenuti degli incapaci e si siano piegati alla duttilità dei sistemi operativi grafici, Apple non vede perché non si possa anche giocare con Macintosh.» Questo commento, neanche tanto velatamente polemico nei confronti degli utenti PC, dovrebbe forse essere ribaltato: ora che Apple si è finalmente accorta che i videogiochi non rovinano l'immagine, anzi fanno vendere milioni di computer, la casa di Cupertino si è finalmente decisa a modificare il suo atteggiamento verso i giochi. Meglio tardi che mai...

In alto: Sim City 2000. La Maxis ha sempre sviluppato i suoi giochi su Macintosh. I software toys della casa americana hanno creato un nuovo stile a metà tra il divertimento e l'apprendimento.

A sinistra: la versione di *Dungeon Master II* per Macintosh. Era da tanto tempo che mancavano i gdr sulla mela.

CLONI A GO GO

Cosa significa questo nuovo atteggiamento? Può il Macintosh - o meglio il Power PC - pensare di conquistare un posto nel mondo del divertimento interattivo alla pari del PC? Prima di rispondere bisogna fare un passo indietro nel tempo, al 1991. Fu in quell'anno che Apple annunciò - con gran disappunto dei suoi utenti spesso inclini al fanatismo - la nascita di una joint-venture con Motorola e IBM ("l'odiato nemico") per lo sviluppo di una nuova generazione di microprocessori basati sulla tecnologia RISC: i Power PC.

Ora, a distanza di quattro anni dalla firma di quello storico accordo, i processori Power PC sono una realtà (Apple Computer ha recentemente annunciato di aver raggiunto

1992

Con il nuovo processore motorola 68040, viene iniziata la vendita della nuova, potentissima, linea dei Macintosh Quadra.

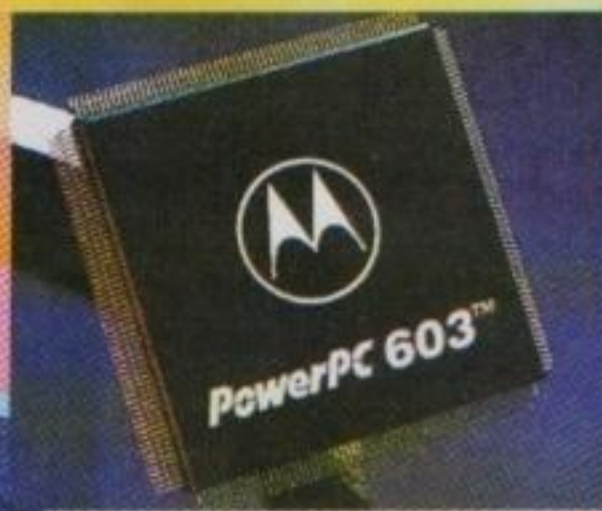
1993

Nasce Apple Newton, il primo Personal Digital Assistant. Un'idea dalle potenzialità immense ma penalizzata dagli scarsi risvolti pratici. Apple presenta alla stampa il primo prototipo di Macintosh dotato di processore Power PC, realizzato insieme ad IBM e Motorola, incredibilmente potente e pienamente compatibile con tutta la libreria di programmi fino ad allora realizzati.

1994

È l'anno di Power PC. Apple inizia una politica destinata a sostituire in un triennio tutto il suo installato 680x0 con le nuove macchine dotate di processore RISC.

PowerPC 603™

Giochi del '95

Hell: A Cyberpunk Thriller
Take 2 Interactive
Una avventura multimediale interpretata da attori quali Dennis Hopper, Grace Jones, Geoffrey Holder e Stephanie Seymour.

Int. Tennis Open
Brainstorm Software
Simulazione tennistica multimediale con giocatori in carne ed ossa.

Lemmings 2
Psygnosis
Il secondo episodio del famosissimo "puzzle-dinamico" convertito per il maggior numero di piattaforme.

Loony Labyrinth Pinball
StarPlay Productions
Il nuovissimo flipper della stessa casa dei creatori di Tristan.

Lords of Midnight
Domark
Versione anni '90 (in texture mapping) del gioco di ruolo che fece furore su Spectrum nei primi anni '80.

MacDoom
Id Software
C'è qualcuno qui che non sa cos'è Doom? C'è un dottore in sala?

Mad Dog McCree
American Laser Games
Il classico gioco di sparatorie western supportato da filmati e grafica digitalizzata.

Mighty Mike with Automatic Recoil
Pangea Software
Classico arcade "Nintendo style" in cui comandate un omino visto dall'alto la cui missione é sparare su tutto ciò che si muove.

Phantasmagoria
Sierra
Nuovissima avventura della fertile Sierra, caratterizzata da una grafica tridimensionale senza precedenti (distribuita su ben tre CD ROM!).

Planetfall
Activision/Infocom
Seguendo l'orma di Return to Zork, la Infocom cerca di ripetersi con il "remake" di un'altra delle sue più famose avventure testuali del passato. Full motion video ed attori in carne ed ossa.

Police Quest 4
Sierra
La sempreverde avventura poliziesca ora con parlato e grafica ritoccata.

Rivers of Dawn
New World Computing
Un gioco di ruolo su CD che promette un livello di giocabilità mai visto prima su questo supporto. Il nome di Rod Roddenberry (il figlio maggiore del creatore di "Star Trek") come sceneggiatore e quello di Pepe Moreno come responsabile della grafica promettono un risultato davvero eccellente.

Robinson's Requiem
Readysoft
Un'avventura ricca di enigmi vi aspetta nei panni di agente speciale abbandonato su un pianeta desertico.

Royal Flush
Amtex Software
Perfetta riproduzione elettronica di un famoso flipper degli anni '60.

l'obiettivo di un milione di Power PC, tra sistemi e upgrade, con due mesi di anticipo sul primo anniversario della data di lancio della piattaforma RISC) e in un periodo di passaggio tecnologico quale è quello a cui stiamo assistendo, un rischio calcolato e un piccolo vantaggio temporale possono significare molto in termini di vendite.

Power PC è velocissimo, economico e affidabile e consente ai programmatori di videogiochi di compensare la mancanza di coprocessori dedicati, caratteristica costante dei computer della mela, con la pura velocità di calcolo. Giochi che fino a ieri non esistevano su Macintosh per puri motivi tecnici, ora non costituiscono più alcun problema. *Marathon* della Bungie Software è la prima testimonianza di come su Mac possa girare anche un gioco in *texture mapping* complessa senza grossi problemi di velocità, cosa, questa, abbastanza ostica per i vecchi microprocessori 68x0 (pronunciato 68 k).

Ma l'elemento più importante della nuova strategia di Apple è sicuramente la decisione di dare via libera ai cloni, consentendo ad altre aziende di utilizzare il suo sistema operativo per macchine basate sulla tecnologia Macintosh e Power Macintosh. Il Mac OS è stato ed è il vero punto di forza di Macintosh. Il più evoluto sistema operativo a finestre, vanto e orgoglio della Apple che, malgrado gli sforzi notevoli operati da Microsoft con il suo Windows, riesce ancora ad essere l'interfaccia grafica più duttile e amichevole mai realizzata, malgrado la più volte evidenziata lacuna della mancanza di multitasking, che verrà colmata solo nel corso del prossimo anno col rilascio di System 8. Macintosh lo accendi e lo usi, non hai nulla da settare se non per personalizzarlo secondo i tuoi gusti. E chi di voi ha cercato, ad esempio, di installare un CD-ROM su un IBM compatibile, sa bene quali incubi possa generare la fase di configurazione di un PC.

Se la manovra di diffusione di Mac OS tramite i cloni avesse successo, come è stato per DOS e Windows, il parco di programmatori interessati a dare sfogo alla loro creatività su Macintosh/Power Macintosh aumenterebbe notevolmente, così come pure l'utenza interessata all'acquisto di prodotti d'intrattenimento.

La strategia della casa della mela non è però legata soltanto ai cloni. Lo scorso 7 novembre Apple, IBM e Motorola hanno annunciato di aver stretto un accordo per lo sviluppo di una piattaforma standard Power PC compatibile con una serie di sistemi operativi diversi, che renderà il Power PC lo standard più universale al mondo. Già dal 1996 Apple, IBM e altre dozzine di costruttori saranno in grado di offrire computer basati su questa piattaforma standard. Sarà quindi disponibile una gamma molto più vasta in termini di prezzi, prestazioni e opzioni - da costosissime workstation a modelli cosiddetti "entry-level" a prezzi stracciati per il mercato domestico.

Apple però, non intende aspettare fino al 1996, già da quest'anno sarà messa in atto la nuova strategia, indirizzata sia al mondo professionale che a quello consumer. Le prime società ad annunciare prodotti basati su Mac OS sono state Power Computing, una piccola società californiana, di cui Olivetti detiene una quota significativa, e Radius, un'azienda che già produce monitor e schede video per Macintosh. Power Computing, che prevede di mettere in commercio i primi Mac fin da marzo, intende ridurre i prezzi dal 10 al 15 percento sui modelli comparabili con quelli Apple (già si comincia a vedere l'effetto concorrenza), mentre Radius sta sviluppando una workstation per applicazioni audiovisive professionali.

Ma ancora più importanti per quello che ci riguarda sono gli annunci di Bandai e di Pioneer (quest'ultimo giunto proprio mentre stavamo lavorando a questo pezzo), due società giapponesi leader rispettivamente nel mondo dei giocattoli e dell'elettronica di consumo.

Bandai (quella dei "Power Rangers", tanto per intenderci) produrrà una console casalinga - descritta da Apple come "una nuova piattaforma per lettori multimediali" - dotata di lettore di CD-ROM a quadrupla velocità, esclusivamente dedicata a giochi e programmi educativi, il cui nome in codice è Pippin. In realtà si tratta di un Power Macintosh "modificato" che utilizza il televisore invece del

Il fenomeno *Myst*. Questa avventura ambientata in paesaggi disegnati con Stratavision ha avuto un successo straordinario. Il gioco è stato in un secondo tempo realizzato per Pc
In basso: Super Wing Commander, anche l'avventura spaziale della Origin sarà presto convertita per Mac..

Il tempo della mela

UN PC NEL MAC

Come ultima risorsa, se non vi bastano tutte le succose novità riportate in questa pagine, sarete felici di scoprire che è disponibile la DOS Compatibility Card per Power Macintosh. Tramite questa scheda (basata su un microprocessore Intel 486 a 66 MHz) sarà possibile accedere a tute le applicazioni del mondo DOS (soprattutto i giochi!) in modo nativo. Fra le caratteristiche più interessanti vi è la possibilità di passare da un sistema operativo all'altro tramite una semplice combinazione di tasti, "tagliare e incollare" fra applicazioni DOS e Mac e sfruttare le capacità audio Sound Blaster grazie ai chip inclusi nella scheda. Il tutto per un prezzo di poco superiore al milione.

monitor e un joypad/trackball invece di mouse e tastiera. Pippin, il cui nome ufficiale dovrebbe essere Power Player, avrà al suo interno un processore Power PC 603 (uguale in termini di prestazioni al "vecchio" 601, ma caratterizzato da consumi molto più ridotti) e utilizzerà un sistema operativo derivato da Mac OS. Al momento di andare in stampa, non si sa quali saranno le modifiche al sistema operativo, ma stando alla newsletter "PowerPC News" un ingegnere della Apple è riuscito a convertire 15 titoli su CD-ROM per Mac in un pomeriggio. Secondo "PowerPC News", infatti, l'unica modifica necessaria riguarda la risoluzione dello schermo televisivo. L'uscita del Power Player è prevista per Natale in Giappone.

Ancor prima del Power Player - esattamente quest'estate - verranno lanciati in Giappone i nuovi computer A/V (audio/visual) della Pioneer basati su Mac Os. «Questo accordo è tremendamente significativo Per Pioneer», ha dichiarato Kanya Matsumoto, vicepresidente di Pioneer Electronics. «Segna il nostro ingresso nel mercato dei personal computer A/V e nell'imminente era multimediale». Ma segna anche il tentativo di sposare due tecnologie convergenti - video/TV e computer - come ha detto lo stesso Matsumoto alla conferenza stampa affermando che i computer A/V sono «un nuovo tipo di PC per usi entertainment». Difficile, senza ulteriori precisazioni, capire cosa ciò voglia dire e ancor più difficile prevedere se Pioneer riuscirà ad aprire un nuovo mercato. Non dovremo comunque aspettare molto per saperne di più visto che i primi due modelli sono stati addirittura già presentati in Giappone (dopo che abbiamo chiuso questo articolo in redazione, NdR) al MacWorld Expo, il 25 febbraio scorso: uno è dotato di processore Power PC 601 a 66MHz, l'altro di un Motorola 68LC040 a 33MHz (per maggiori dettagli sui due computer Pioneer vedi Mondo Bit, NdR).

Tutto ciò, al momento, non significa gran che. Non significa che Apple possa ragionevolmente pensare di insidiare colossi come Nintendo e Sega, né tanto meno il dominio del DOS e dei processori Intel. È ovvio che il futuro del Macintosh/Power Macintosh non si gioca sul mercato da casa, almeno non inizialmente. Dovrà essere il mercato professionale a fare il primo passo. Questi annunci, per ora, significano semplicemente che il mercato Macintosh è destinato a crescere, seppure lentamente, anche nel settore "home", diventando finalmente una piattaforma interessante anche per le case di software ludico.

Per altro, viste le recenti estensioni che Apple va affiancando alle sue macchine, le case di software si troveranno tra breve per le mani alcuni strumenti molto interessanti per realizzare giochi e titoli multimediali.

Quattro sono le nuove estensioni introdotte da Apple

E I PROGRAMMATORI?

I programmi originali o le conversioni commissionate dalle case di software sono una specie di barometro delle condizioni di salute di una piattaforma: chi quindi meglio degli sviluppatori di giochi ha il polso della situazione di un computer? Abbiamo quindi chiesto ad alcuni sviluppatori per Macintosh e Power PC cosa ne pensano del futuro dei computer Apple nel mondo del software ludico. Ecco le risposte.

Bryan Walker (Flying Nightmares, Out of the Sun) : "Non c'è più necessità di conversioni da PC a Mac. I giochi scritti appositamente per Mac vendono benissimo".

Bill Appleton (Lunicus, Jump Raven, Skull Cracker): "Cyberflix crede fortemente in Power PC. Per il momento i giochi vengono solamente accelerati per PPC, ma tra pochissimo vedremo i primi giochi esclusivamente per PPC e saranno fantastici!".

Eric Parker: (F-18 Hornet, A10 Attack): "Macintosh è destinato ad avere un posto di primissimo piano nel mercato ludico. Le potenzialità di Power PC si noteranno solo quando si finirà di convertire per Power PC giochi scritti per 680x0. E ci vorranno almeno due anni prima che questo avvenga".

Presage Software (Prince of Persia, Flashback, Lode Runner): "Il mercato ludico per Mac è in piena espansione e c'è un sacco di lavoro".

Bill Dugan (MacPlay, Divisione Macintosh della Interplay): "La situazione per Mac non è ancora delle migliori dato che il mercato per PC occupa circa l'80%. Tuttavia, dato che tutti i giochi convertiti da PC a Macintosh (Prince of Persia, Civilization, Wolfenstein 3D, ecc.) sono risultati migliori degli originali (tutti in grafica 640x480 contro i 320x200 di PC. NdR.), noi ci crediamo moltissimo e continueremo a produrre nuovi titoli".

Mark Adams (Chuck Yeager Air Combat, PGA Tour Golf II): "Ora che finalmente la maggior parte dei giochi programmati per PC sfruttano la Super VGA, si è abbattuto il più grosso problema di conversione da PC a Mac che usa quasi esclusivamente grafica in alta risoluzione. Il fatto che il mercato ludico intorno a Macintosh stia crescendo fa sì che io riceva richieste di conversione di titoli da PC a Mac quasi tutti i giorni. PowerPC si rivelerà la migliore piattaforma per i giochi 3D e texture mapping per la sua incredibile velocità con i calcoli in virgola mobile".

Giochi del '95

Skullcracker
Cyberflix
Il primo picchiaduro per Macintosh. Ambientato in un futuro cyberpunk è firmato dal grande Bill Appleton.

Sorcerer
Softstream International
Un'avventura fantasy su CD ROM caratterizzata da grafica a 16 bit, full motion video e una colonna sonora firmata dal compositore Eric Speier.

Space Ace
ReadySoft
Uno dei più noti lasergame degli anni '80.

Star Trek: Judgement Rites
MacPlay
Il seguito di Star Trek The 25th Anniversary. Altre otto missioni là dove nessun uomo è mai arrivato.

S. Wing Commander
Origin
Il famosissimo simulatore spaziale atterra anche su Macintosh. La conversione è caratterizzata da una grafica in alta risoluzione, simile alla versione 3DO.

System Shock
Origin
Una spettacolare avventura in 3D dalla trama complessa e ricchissima in cui dovrete esplorare da soli un'intera stazione spaziale.

The 11th Hour
Virgin Games
L'attesissimo seguito di The 7th Guest della Trylobyte. Oltre sessanta minuti di filmati e nuovi angoscianti indovinelli.

The Daedalus Encounter
Mechadeus/Media Vision
Un'avventura di fantascienza con varie sequenze arcade.

Il tempo della mela

In alto a sx: Flashback su Mac: una delle conversioni della Presage.
In alto: un prototipo del Pippin presentato al recente Millia di Cannes.

http://www.oldgamesitalia.net/

In alto: *The Mask*, un CD-ROM multimediale dedicato al personaggio dei fumetti che ha ispirato il recente film di successo.
Sopra: Ambienti tridimensionali ad alto realismo, presto disponibili anche su Mac, grazie alla conversione di *System Shock*, firmato Looking Glass.
In basso: Star Trek The Next Generation, rivisitato in chiave virtuale grazie alla nuova estensione Quicktime VR.

negli ultimi mesi, due delle quali non più tardi di un mese fa.

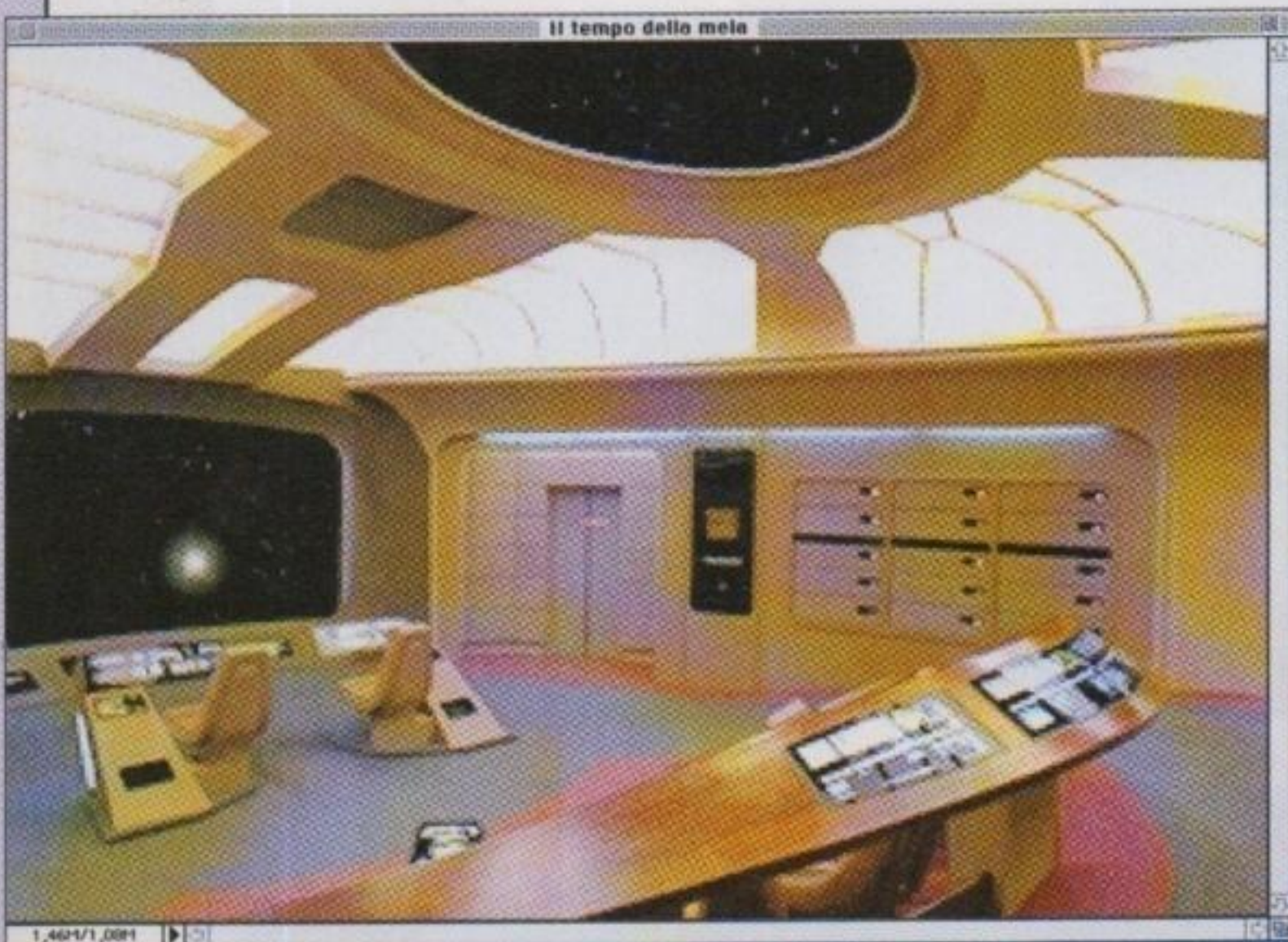
• QuickTime VR (dove VR sta per Virtual Reality) apre nuovi orizzonti alla realizzazione di programmi interattivi, poiché offre ai programmatori la possibilità di inserire con estrema facilità all'interno di un programma immagini video e filmati a 360°, dando all'utente la possibilità di esplorare ambienti virtuali non sintetici, ma digitalizzati a partire da filmati girati con una qualsiasi videocamera. *Star Trek - The Next Generation Interactive Technical Manual* è il primo esempio di ciò che si può realizzare con QuickTime VR.

• QuickTime Musical Instruments è una sorta di banca dati di suoni digitalizzati via MIDI utilizzabile dai programmatori per accompagnamenti audio ad applicazioni ludiche di elevata qualità sonora. Grazie a QuickTime Musical Instruments sarà possibile ascoltare audio MIDI esclusivamente via software, senza cioè dover comprare alcuna interfaccia hardware. I risultati abbiamo avuto modo di provarli grazie al già citato *Marathon* e ci sono sembrati degni di nota.

• «QuickDraw 3D presto implementerà all'interno del sistema operativo di Power Macintosh delle routine per la gestione del 3D. Ciò consentirà a tutti gli sviluppatori di software di non dover scrivere all'interno delle loro applicazioni delle routine dedicate alla gestione della grafica tridimensionale bensì di limitarsi a delle semplici chiamate alle routine implementate nel sistema operativo», spiega Giuseppe Turri di Apple Italia. QD 3D, che sarà disponibile da questa estate, sfrutta le prestazioni del processore Power PC e offre, secondo Apple, capacità grafiche 3D prima disponibili soltanto su workstation grafiche. «Vedremo nuove interessanti applicazioni in aree quali quelle dell'editoria, dell'entertainment e dei programmi educational», ha dichiarato David Nagel general manager della divisione AppleSoft.

• QuickTime Conferencing è una tecnologia multipiattaforme che consente di condividere informazioni, immagini e suoni in tempo reale ovunque nel mondo. Grazie a QTC gli utenti potranno collegarsi in videoconferenza e collaborare condividendo e annotando testo, immagini, screen capture, suoni, video e scene virtuali in tempo reale. «Con QTC si apriranno nuovi orizzonti per quanto riguarda i giochi in rete, come la possibilità di dialogare in tempo reale con il proprio compagno/avversario di gioco in una piccola finestra QuickTime aperta nella schermata di gioco», spiega Turri.

È ancora difficile prevedere quante e quali novità queste estensioni potranno apportare, anche perché in alcuni casi ci vorrà qualche anno prima di essere adottate dai consumatori (Quick Time Conferencing, ad esempio, necessita di una telecamera collegata al computer). "Forse le migliori, applicazioni sono quelle che non possiamo ancora immaginare", afferma Erik Zarakov, program manager per QuickTime VR. "È come il desktop publishing. È un mito che è stata Apple a creare il desktop publishing. Non è stato così. Apple ha creato il Mac e una stampante laser, ma ci sono voluti Aldus e PageMaker per creare il mercato del desktop publishing. Quello che gli sviluppatori fanno con la tecnologia è difficile da prevedere". Comunque sia, quella delle innovazioni tecnologiche è l'unica strada che Apple può percorrere se vuole tentare di contrastare il dominio del duo Microsoft-Intel. Tutto questo, direte, è molto bello, ma siamo seri: il Macintosh non è riuscito ad andare oltre il 10% del mercato in undici anni, perché le cose dovrebbero cambiare proprio adesso? Non siamo così ingenui - né così Mac entusiasti - da credere che le cose possano cambiare dall'oggi al domani. È vero che usiamo computer Apple per produrre ZETA, ma quando vogliamo giocare è il DOS che carichiamo.

Se mai le cose cambieranno sarà un processo lento e a medio termine (e sarà necessario che IBM, che è parte integrante dell'alleanza Power PC, e altri costruttori oltre a quelli annunciati sposino con convinzione la causa del Power PC), ma è importante ricordare che la storia della tecnologia interattiva insegna che tutto è possibile. Chi avrebbe mai pensato nel 1981 che l'Atari, dominatrice assoluta del mercato, avrebbe quasi rischiato di sparire dalla circolazione? E chi, dopo il fallimento in USA del

Master System, avrebbe scommesso che il Mega Drive avrebbe conquistato il 50% del mercato delle console in diretta concorrenza con la Nintendo? Per i prossimi anni il dominio Microsoft-Intel sul mondo dei computer in generale e su quello degli "home computer" in particolare non è in pericolo, ma crediamo anche che Apple - soprattutto in USA dove i prezzi non sono così proibitivi e gli utenti non si accontentano di utilizzare il computer soltanto per giocare - abbia comunque imboccato, senza ormai poter o voler tornare indietro, la strada che porta alle case dei consumatori. E l'Europa, come sempre avviene in questi casi, un paio d'anni dopo seguirà a ruota.

Massimo Triulzi

MACINTOSH E VIDEOGIOCHI

A chi volesse approfondire l'argomento, consigliamo l'abbonamento a Inside Mac Games, rivista americana disponibile in versione su disco e su CD-rom. L'abbonamento alla versione CD costa 79 dollari annuali. Per informazioni rivolgersi a Inside Mac Games Magazine™, 3862 Grace Lane, Glenview, IL 60025 (USA)
oppure tramite E-Mail: eWorld: Tuncer (preferred), America Online: IMGames, CompuServe: 71554,2761, Internet: Tuncer@mcs.com.

Sopra: uno dei pochi sparatutto su Mac. *Tubular Worlds* sembra programmato dagli "amighisti" del Team 17.

IL PICCIUOLO DELLA MELA

Macintosh è stato per anni l'unico computer a non avere un joystick. Il perché di questa incresciosa situazione è da ricercarsi in due semplici motivi: Macintosh non ha una porta joystick; non c'erano giochi, per cui un joystick sarebbe stato inutile. Da pochi anni, finalmente, in crescita parallela alla disponibilità di giochi per questa piattaforma, possiamo trovare una discreta varietà di questo tipo di periferiche anche per Mac.
Il problema della mancanza di una porta dedicata è stato felicemente superato grazie alla possibilità di collegare in cascata alla porta ADB (quella del mouse e della tastiera) anche i joystick.
Vediamo di esaminarne, ad uno ad uno, tutti i più diffusi modelli.

ADVANCED GRAVIS MOUSESTICK II

Il più diffuso joystick per Macintosh, di facile installazione, di costo relativamente basso e ampiamente supportato da tutte le software house. Su pista si è dimostrato versatile e comodo grazie alla possibilità di settare la resistenza che la leva oppone alla direzione impressale. Particolarmente adatto agli amanti dei simulatori di volo, per via della sua forma, si è tuttavia rivelato adatto anche agli arcade.
Il suo pannello di controllo, di installazione elementare, ne permette la totale programmazione per qualunque gioco, inclusi quelli che non lo supportano.

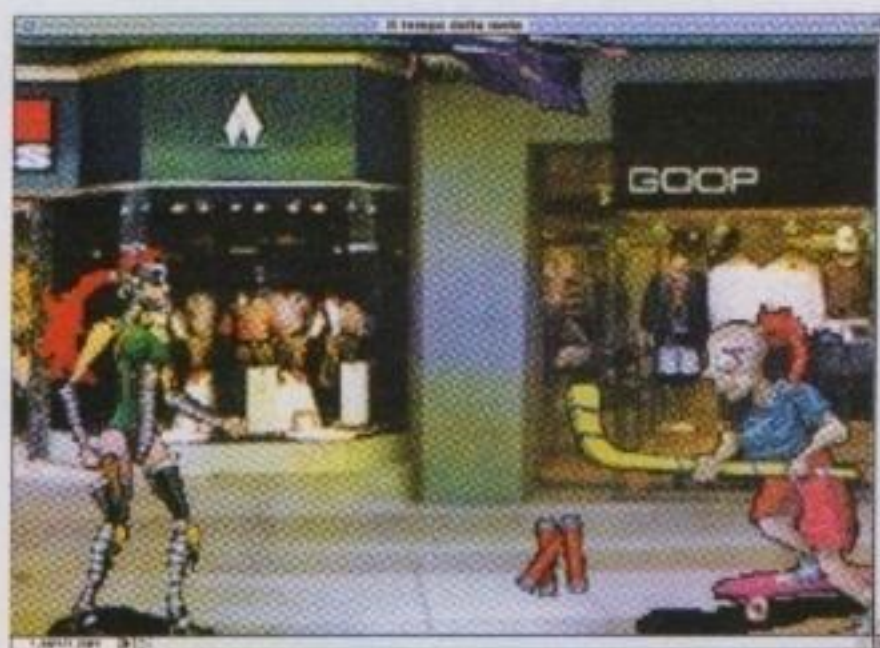
ADVANCED GRAVIS GAMEPAD

La versione per Macintosh dei popolarissimi gamepad per console. Adattissimo per tutti i platform e gli arcade, non è particolarmente indicato per le simulazioni. Il suo costo è contenutissimo. Il pannello di controllo che lo interfaccia alla macchina è sostanzialmente lo stesso, versatilissimo, del MouseStick II.

THRUSTMASTERS FLIGHT CONTROL SYSTEM

Il principe dei joystick dedicati ai simulatori di volo. Ergonomicissimo e robustissimo, il Flight Control System riproduce perfettamente l'mpugnatura della leva di comando che potrete trovare a bordo di un F-15. La sua affidabilità e la sua pesantezza, di gran lunga superiori a qualunque altro, ne fanno il miglior joystick esclusivamente per gli amanti dei simulatori di volo. Attenzione però, le sue ottime qualità sono direttamente proporzionali al suo prezzo!

CH PRODUCTS FLIGHSTICK PRO

Un buon joystick, di recente produzione, che si colloca a metà strada tra il Gravis ed il ThrustMasters per costo e versatilità: non è economico come il primo né costoso come il secondo. Anch'esso improntato nettamente ai simulatori di volo, si è dimostrato docile anche con gli arcade. Peccato, però, che la sua recente distribuzione non abbia ancora portato tutte le software house a supportarlo nei loro giochi. Il rischio, sostanzialmente, è che vi troviate a doverlo programmare ogni volta che installate un nuovo gioco sull'hard disk.
A patto che non siate dei patiti del volo e che non usiate il computer solamente per perdervi negli spazi celesti, la nostra scelta cade sul MouseStick II, il miglior joystick per Macintosh in quanto a prezzo e versatilità.
Inoltre è disponibile uno speciale adattatore chiamato Choicestick che permette di collegare al Macintosh qualsiasi tipo di joystick. Choistick è prodotto dalla Kernel. Per informazioni contattare KERNELPUP@aol.com oppure KERNEL@eworld.com

In alto: **SkullCracker della Cyberflix, saranno graditi i picchiaduro agli utenti Macintosh?**
In basso: **al recente Ces la Papyrus ha annunciato che** ***IndyCar Racin'*** **sarà presto disponibile. L'egemonia di** ***Ferrari Grand Prix 2*** **è finita.**

Giochi del '95

The Hunters of Ralk
Cyberdreams
Un nuovo gioco di ruolo in 3D, sceneggiato da quel leggendario Gary Gygax a cui si deve l'invenzione di Advanced Dungeons & Dragons.

The Journeyman Project 2: Buried in Time
Presto Studios
Il seguito della popolare avventura dei Presto Studios. Più velocità e molto dinamismo in questo nuova avventura spaziotemporale.

Tubular Worlds
Dongleware
Un vero grande sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale.

Voyeur
MacPlay
Un thriller politico a sfondo sessuale che sfrutta a fondo il full motion video.

Warlords 2
SSG
Uno stupendo war game fantasy in cui dovrete conquistare un reame fantastico.

Wolfpack
Novalogic
Un nuovo realistico simulatore di sommergibile dalla grafica digitalizzata.

Worlds of Xeen
New World Computing
Il quarto e il quinto episodio della saga di Might & Magic, il più famoso GdR per Mac.

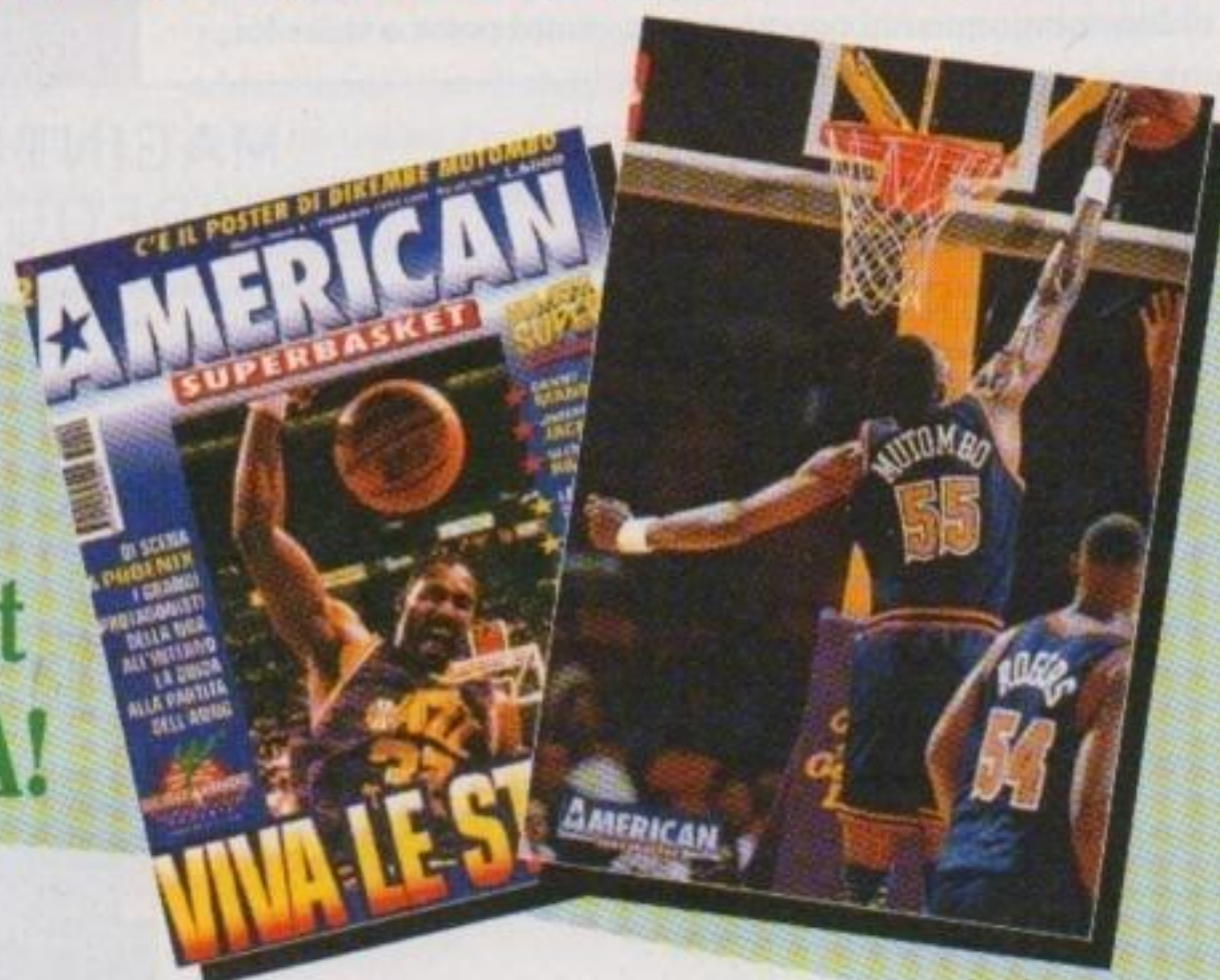
X
First Star/Imagine It
Programmato attorno al meraviglioso motore grafico di Astro Chase 3D, questa avventura dinamica in tre dimensioni promette di essere qualcosa di mai visto prima.

X-Wing
LucasArts
L'atteso simulatore di caccia spaziale basato sulla saga di Guerre Stellari.

http://www.oldgamesitalia.net/

GIGANTI ADESSO VALE IL DOPPIO!

Non perdete il nuovo numero di GIGANTI DEL BASKET

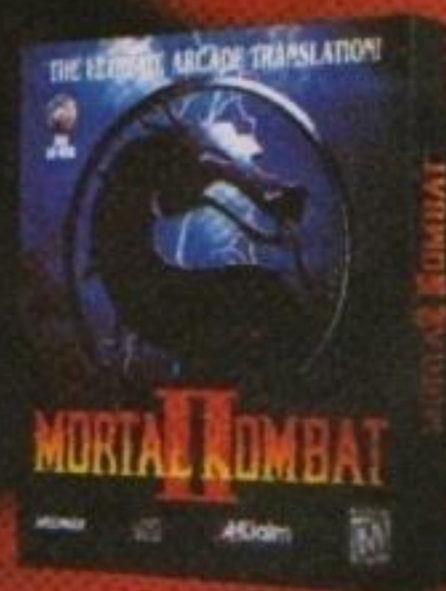
Con Giganti avrete infatti in omaggio un numero - collezione di American Superbasket con un Maxiposter NBA!

E inoltre servizi esclusivi su:

- All Star Game NBA
- le finali di Coppa Italia
- la Nazionale verso Atene

Inserto tecnica Assist

SPECIALE

Le foto esclusive di Tomba e Compagnoni campioni di basket!

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation

SONY Revolution!

"A qualsiasi cosa stiate pensando... non è abbastanza", questo il motto con il quale la Sony presentava la sua ultima creazione, la PlayStation, al Technical Workshop tenuto in un albergo di Londra lo scorso 19 e 20 gennaio. Se il messaggio vi suona un po' esagerato, vuol dire che non avete avuto l'occasione di provare *Ridge Racer* o *Toh Shin Den*.

La conferenza è iniziata con un nervoso Phil Harrison, direttore della sezione sviluppo software della Sony Electronic Publishing, che intratteneva i numerosi visitatori con un lungo discorso; incredibilmente, l'intera industria del divertimento interattivo era presente al meeting. L'atmosfera che si era venuta a creare dopo pochi minuti era la solita di questo tipo di manifestazioni: un immenso "tappeto di uova", su cui tutti misuravano i propri passi, e nessuno così coraggioso da essere il primo a dire una parola fuori posto.

Fin dall'inizio della conferenza mancava entusiasmo tra i partecipanti, e la stessa sensazione è perdurata anche quando si è passati ai fatti, con una dimostrazione "live" delle reali capacità della macchina: migliaia di sprite rimbalzavano sullo schermo a 60 frame al secondo senza che, stando alle dichiarazioni di Harrison, la PlayStation stesse raggiungendo i suoi limiti. Un gruppo di cubi dimostrava che l'hardware dedicato al 3D è in grado di gestire migliaia di poligoni, illuminati da diverse direzioni, con effetti di nebbia, trasparenza, Gouraud shading e texture mapping, tutti combinati per creare un notevole effetto tridimensionale.

Questa è solo una dimostrazione relativamente teorica, perché quello che conta veramente è come tutti que-

http://www.oldgamesitalia.net/

sti effetti verranno usati nei giochi e quanto influiranno sulla loro qualità assoluta (detto questo, bisogna ricordare, però, che **Ridge Racer** per PSX è proprio *Ridge Racer*). E quel dinosauro...? Sì, quel dinosauro. Quante altre macchine sarebbero in grado di animare, in tempo reale, una simile meraviglia?

Al termine della dimostrazione, la parola è passata a Ian Hetherington, ex boss della Psygnosis e attuale Managing Director della Sony Electronic Publishing, che ha parlato della fine del duopolio Sega-Nintendo nel campo delle console, dell'attesa del pubblico per una nuova macchina, della crescita qualitativa dell'hardware (soprattutto in termini di velocità) e dell'inizio di una nuova generazione di videogiochi. Hetherington ha anche affermato orgogliosamente che la Sony non si porta dietro il "bagaglio" del pubblico delle console a 8 e 16 bit di Sega e Nintendo, ma che deve preoccuparsi di un'utenza nuova, potendosi concentrare sul nuovo standard PSX senza per questo dover tenere un occhio al passato. "No, Sony non è troppo grande", ha sostenuto Hetherington. "Sony sta prendendo sul serio il progetto Playstation; sono state compiute tutte le ricerche possibili e Sony ha previsto tutti i rischi possibili. Sony arrogante? Sony è troppo in gamba per essere arrogante".

Un filmato ha poi condensato in cinque minuti la storia dei computer e dei videogiochi (peccato che la maggior parte delle immagini non si riferissero alle versioni originali da sala giochi ma alla loro trasposizione su Atari VCS...). È stato interessante notare l'andamento della giocabilità nel corso degli anni: la semplice interazione di *Pong* è diventata molto più complessa con l'uscita di macchine nuove quali Spectrum e Commodore 64, poi diminuita con titoli più moderni come **Shadow of the Beast e Microcosm** (che, nelle intenzioni degli organizzatori, dovevano rappresentare il top, ma che hanno piuttosto fatto nascere un sorriso sulle labbra di chi li ha provati almeno una volta).

Un coro di risatine sommesse ha accolto la battuta con cui Hetherington ha iniziato a parlare dei concorrenti. Secondo il Managing Director della Sony, il 32X "diluirà" le vendite del Saturn, dividendo gli "aficionados" della Sega, mentre per la nuova console della Nintendo non c'è alcuna possibilità di vedere alcunché di concreto, e comunque l'approccio della casa con gli sviluppatori esterni è più ristretto di prima. Il 3DO? Quando Hetherington ha cominciato a parlarne, i suoi occhi hanno tradito una relativa noncuranza, e l'argomento è stato abbandonato velocemente, risparmiando ai partecipanti l'inutile e retorico discorso sugli insuccessi della "creatura" di Hawkin. E il PC? Hetherington ha osservato che, a suo parere, i possessori della PlayStation potranno essere attratti dall'idea di acquistare un PC, e non viceversa. Vi è stato anche un riferimento, abbastanza criptico, riguardo a una possibile compatibilità futura tra le due macchine.

Quando Phil Harrison ha ripreso la parola, ha convinto il presidente della Ocean David Ward e l'ex Managing Director della Sega Nick Alexander a prendere parte a un mini torneo con uno dei giochi-simbolo della piattaforma della Sony, il picchiaduro della

Questo dinosauro, animato in tempo reale, è stata una delle dimostrazioni più apprezzate delle capacità della macchina Sony.

L'affollato salone principale dove si è tenuto il Technical Workshop, il 19 e il 20 gennaio, a Londra. Praticamente tutta l'industria del divertimento era presente.

RIDGE RACER

La perfetta conversione del sensazionale gioco di corse da bar non lascia alcun dubbio: la PlayStation ha tutti i numeri giusti per imporsi nel mercato videoludico casalingo. I programmatori della Namco, infatti, hanno saputo mettere le straordinarie capacità della macchina al servizio del gioco, e non il contrario, come troppo spesso certi titoli (soprattutto per CD-ROM) hanno dimostrato.

SHADOW OF THE BEAST E MICROCOSM

Due esempi che dimostrano la mancanza di relazione tra la qualità di programmazione di un gioco e la giocabilità dello stesso. Il primo titolo, caratterizzato da una grafica assolutamente impeccabile, si è rilevato esageratamente difficoltoso e ben poco giocabile. Il secondo è stato uno dei primi giochi sviluppati unicamente per il supporto ottico: al di là delle qualità tecniche, si è rivelato uno sparatutto di basso livello arricchito da qualche animazione introduttiva in ray tracing. Entrambi sono pubblicati dalla Psygnosis.

http://www.oldgamesitalia.net/

TOH SHIN DEN

Il picchiaduro per PSX che, appena uscito, è già entrato a far parte della storia, oscurando titoli di grosso calibro come *Mortal Kombat*, *Street Fighter* e *Virtua Fighter* (quest'ultimo titolo disponibile per Saturn, conversione dell'hit da sala giochi della Sega). Una grafica di quel genere non si è mai vista prima neppure in sala giochi, e ora è possibile averla a casa propria grazie alle potenzialità della PlayStation e all'abilità dei programmatori della Takara, che hanno impiegato solamente sei mesi per completarlo. Potete trovare la recensione su questo stesso numero di Zeta.

CONTROLLO ANALOGICO

In occasione della pubblicazione di *Ridge Racer*, la Namco ha ideato un joypad apposito, le cui due estremità ruotano indipendentemente, simulando il movimento analogico di un volante. Abbiamo avuto occasione di provarlo e la sensazione di controllo è sicuramente migliore rispetto a quella di un comune joypad.

Takara **Toh Shin Den**. In questo modo è stato possibile vedere la PlayStation all'opera, con un gioco che dimostra la fondatezza delle affermazioni di Hetherington, secondo il quale le potenzialità della macchina Sony possono essere sfruttate appieno fin dall'inizio. Per onore della cronaca, Ward ha vinto il torneo ed è stato ripagato del disturbo con una PlayStation.

Secondo quanto ha affermato Shaunichi Fujishima, direttore generale della Sony Computer Entertainment, la PlayStation dovrebbe aiutare gli sviluppatori a espandere il mondo dei videogiochi. Ha difeso il passaggio dall'uso delle cartucce ai CD, comparando il supporto ottico a McDonald: le cartucce richiedono tempi e costi di produzione elevati (e quando le vendite non danno i risultati sperati, il carico finanziario si fa più pesante), mentre i compact disc sono economici e veloci da produrre - la Sony, a tal proposito, ha dichiarato di poter stampare fino a 10 milioni di CD al mese.

È stato quindi il turno di Ken Kutaragi, progettista della PlayStation, che ha tirato le sue conclusioni in un inglese abbastanza stentato: gli anni ottanta sono stati caratterizzati dalla digitalizzazione e dall'elaborazione del suono, gli anni novanta dalla digitalizzazione e dall'elaborazione delle immagini, e l'inizio del prossimo millennio sarà caratterizzato - udite, udite - dalla digitalizzazione e dall'elaborazione delle idee. Almeno il suo messaggio è stato chiaro: la PlayStation è stata creata per i giochi ed è sia al servizio dei giocatori che dei programmatori.

L'immancabile spazio riservato alle domande del pubblico presente è stato uno dei momenti meno interessanti dell'evento. Jez San, presidente della Argonaut Software, ha sollevato il problema di kit di sviluppo a un prezzo più accessibile, ma la risposta è stata vaga. Poi è stata la volta del design della macchina e del controller a essere al centro delle critiche; Phil Harrison ha difeso come poteva la macchina, facendo le proprie considerazioni, ma il massimo che era in suo potere era esprimere le proprie (imparziali, ovviamente) preferenze. L'estetica del controller potrà non piacere a tutti, ma non si può negare la praticità d'uso esemplare, sicuramente superiore a gran parte degli altri joypad; ad ogni modo, il tanto atteso dispositivo di **controllo analogico** dedicato ai giochi di guida dovrebbe rivelarsi un successo.

La filosofia alla base del progetto Playstation è la chiarezza. La macchina è stata sviluppata esclusivamente come macchina da gioco, e non come una "black box" multimediale. Tradizionalmente gli sviluppatori hanno trascorso anni nel tentativo di scoprire le capacità della macchina, senza molto aiuto dai produttori dell'hardware. La vera novità della Playstation è che tutte le sue capacità sono evidenti da subito.

Come ha osservato uno dei programmatori intervenuti: "Credo che, tra due o tre anni, i giochi per PSX che sono usciti adesso rimarranno sempre tecnicamente impressionanti, mentre quelli per Saturn faranno apparire quelli attuali molto poveri e retrogradi. Il fatto è che con la PSX si riesce a fare tutto fin dal primo giorno, ed è difficile scovare cose nascoste e trucchetti di programmazione come accade con le altre macchine. È un ambiente di sviluppo ottimale che, invece di costringere il programmatore a cercare delle "scorciatoie", gli permette di concentrarsi sul gioco e sulle possibilità effettive della macchina. Inoltre, considerate che tra un anno sarà possibile fare tutto questo con un PC. Sembra che un programma per PSX ben congegnato possa essere facilmente trasportato su un PC, come ha fatto capire la Sony."

Un altro programmatore rispettabile ha aggiunto: "Il Saturn racchiude la tecnologia arcade ed è molto veloce nel gestire ambienti bidimensionali. Per quanto

Motor Toon GP è un bizzarro gioco di corse automobilistiche che fa ampio uso di poligoni e Gouraud shading, dimostrando le potenzialità della PSX.

Ridge Racer ha accompagnato il lancio della PSX in Giappone, decretandone il successo immediato. Resta da vedere se lo stesso succederà a settembre in Europa.

SPECIFICHE TECNICHE

HARDWARE
CPU R3000A 32bit RISC a 33 MHz, 30 MIPS; chip processori grafici 66 MIPS per la gestione dei poligoni (1,5 milioni di tipo "flat" e 500 mila con texture mapping e fonti luce al secondo) e 60 MIPS per la gestione degli sprite; chip 80 MIPS per la compressione dei dati, compatibile JPEG e MPEG1

MEMORIA
2 Mbyte di RAM; 1 Mbyte di VRAM; 256K byte di Sound RAM; 256Kbyte di buffer CD ROM; 512K di ROM; RAM Card per i salvataggi

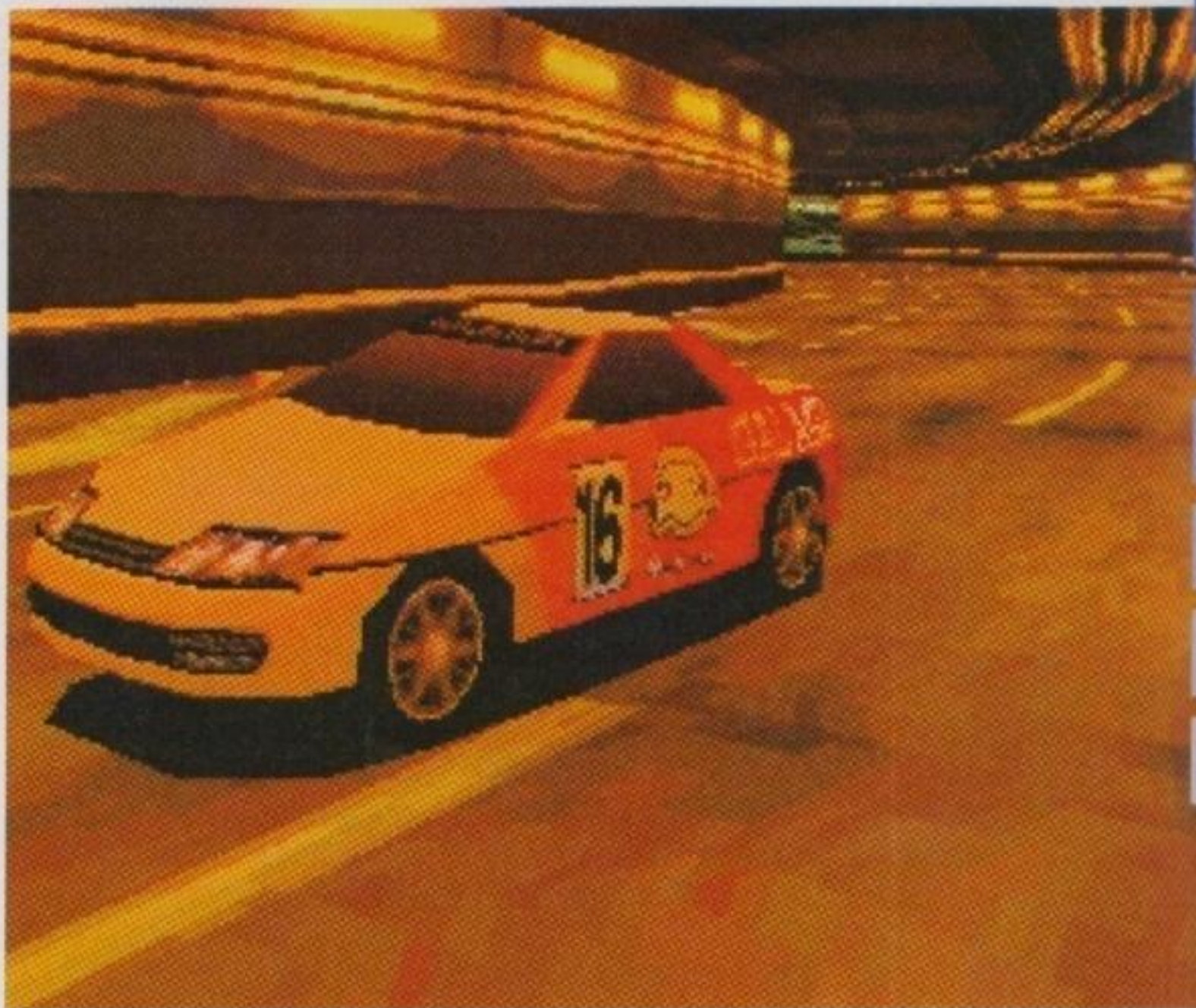
GRAFICA
16,7 milioni di colori; risoluzione video variabile da 256x224 a 640x480; 4000 sprite di 8x8 pixel con possibilità di "scaling" e rotazione

SONORO
16bit stereo ADPCM a 24 canali; frequenza di campionamento 44,1 KHz

FORMATO
CD ROM a doppia velocità

http://www.oldgamesitalia.net/

concerne la grafica 3D, la macchina della Sega potrà raggiungere i risultati della PlayStation solamente con un immane sforzo di programmazione. Ironicamente, in termini di sviluppo, la PSX è la macchina più "bidimensionale". La creatura della Sony, inoltre, ha diversi punti in comune con il 3DO, in quanto per produrre i giochi si può usare tutto quello che è disponibile fin dal principio, senza arrampicarsi sugli specchi con routine complesse. Non mi fraintendete, la PSX farà molta più strada del 3DO, e la chiarezza sulle possibilità hardware è un'ottima cosa: si saprà sempre che cosa è possibile ottenere e non si dovrà perdere tempo cercando piccoli trucchi in termini di programmazione. L'unico problema che vedo in questo senso è che presto la gente avrà già visto che cosa è in grado di offrire la macchina; certo, sarà sempre possibile cercare il modo di accelerare determinate operazioni (guardate per esempio i demo mostrati: utilizzano l'hardware e nessuna routine extra... si potrà sicuramente fare di più...), ma in generale quello che vedete è il massimo, o quasi, che si può ottenere. Sta per cominciare una nuova era e i giochi hanno una nuova strada da percorrere: ora possiamo fare cose che fino a tempo fa si potevano vedere unicamente in sala giochi."

La Sony ha criticato la politica per le licenze software adottata dalla Sega e dalla Nintendo (è interessante notare, al proposito, che col passare degli anni l'approccio della Sega è diventato sempre più "duro" e più in linea con quello della Nintendo... ma questo è il prezzo del successo). Effettivamente, però, la Sony è sulla stessa barca: il concetto della Nintendo di acquistare una "fascia" in cui pubblicare il proprio titolo è stato sostituito da un meno rigido sistema denominato "release window", che evita un tracollo del mercato da parte dei giochi in uscita. Per sviluppare un gioco per PSX, bisogna essere "licenziatari a pagamento": si deve affittare un kit di sviluppo (al prezzo di circa 12.000 sterline, ovvero circa 30 milioni di lire), la Sony deve approvare il lavoro e tiene le carte in mano quando bisogna duplicare il gioco e pubblicarlo.

Nonostante alcuni sporadici casi di insoddisfazione da parte di un piccolo gruppo di sviluppatori, tutta l'industria guarda con ammirazione alla PlayStation e punta sul suo futuro. I programmatori tengono comprensibilmente le labbra serrate sull'argomento PSX, visto che hanno firmato per non rivelare niente al riguardo. Uno sviluppatore competente ha così commentato i demo mostrati: "Mi puzza un po' di bruciato. I tremila sprite che rimbalzano sullo schermo sembrano in realtà un migliaio, e se avessero dovuto fare qualcosa di più in un frame, la macchina avrebbe cominciato a sudare; comunque mille sprite sono sempre tanti. Ho sentito che quel dinosauro in movimento utilizza delle tecniche non documentate, ma comunque non credo che si potrebbe fare molto di più. In pratica, la PlayStation è un computer molto veloce che si presta perfettamente a disegnare triangoli e a coprirli di texture. Il demo in cui dei cubi mappati con la texture ruotano su di loro utilizza una tecnica chiamata texture cache, in cui viene utilizzata la stessa mappatura per velocizzare i calcoli. Ovviamente, questo non è come in un vero mondo 3D renderizzato, in cui le texture sono tutte diverse. Sulla PlayStation è facile programmare dei giochi che girino

Quando *Ridge Racer* uscì in sala giochi, tutti rimasero a bocca aperta davanti alla qualità e al realismo della sua bellissima grafica poligonale. Nessuno a quel tempo si sarebbe mai immaginato di potersi portare a casa tale gioiello di tecnologia.

Toh Shin Den è il primo picchiaduro disponibile per la piattaforma Sony. Programmato dalla Takara, è uno dei migliori titoli del genere in assoluto.

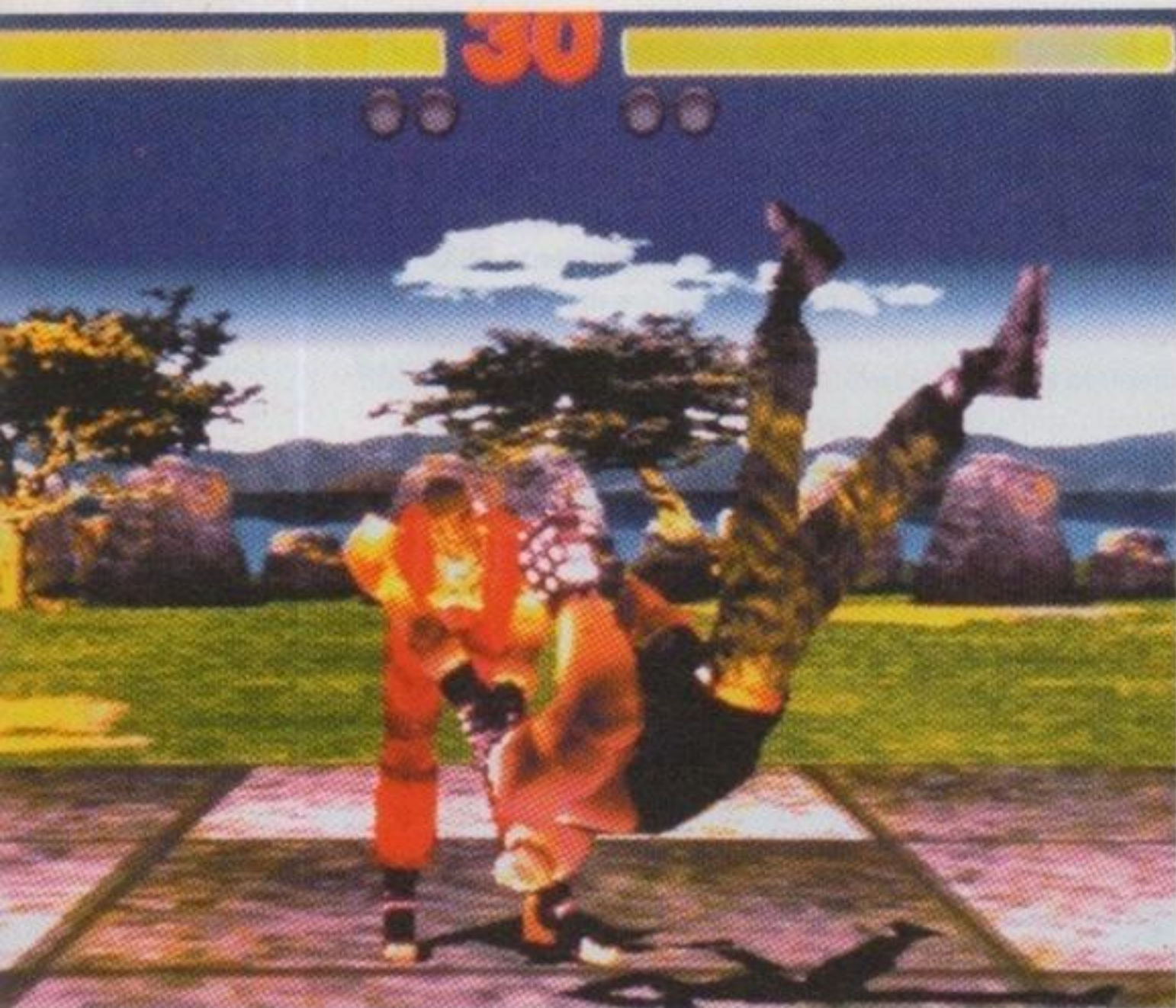
Tekken è un picchiaduro della Namco che dovrebbe uscire per la PlayStation tra breve. Tutti sono curiosi se questo titolo riuscirà a superare quello della Takara.

a 50 frame al secondo, e si possono realizzare delle cose incredibili a 25 fps, sotto questa soglia la Sony si riserva il diritto di rifiutare il gioco, una limitazione che giudico inaccettabile; in *Ridge Racer* occasionalmente si scende sotto i 25 fps , ma grazie all'ottima programmazione è impossibile accorgersene."

Al meeting si è parlato poco del lancio europeo della PSX e i dettagli erano scarsi; questo perché la Sony non vuole far sapere troppo alle società concorrenti. Si pensa comunque che dovrebbe uscire a settembre e che dovrebbe costare intorno ai 200 o 300 dollari. *Ridge Racer* sarà sicuramente tra i primi titoli disponibili, ma il resto - e il prezzo (secondo le ultime indiscrezioni sui 40 dollari, ovvero poco più di sessantamila lire) - sono solo supposizioni. Una sola cosa è certa: ogni versione internazionale sarà tradotta nella lingua locale, e il lavoro risulterà più facile grazie al supporto ottico. Sfortunatamente, la versione giapponese della macchina potrà far girare unicamente il software giapponese; stranamente, in risposta alla domanda se i giochi sarebbero stati codificati in base alla nazionalità, la Sony ha risposto di no. I responsabili hanno poi chiarito che il software sarà compatibile all'interno di tre aree principali: Giappone, America ed Europa.

Sicuramente la PlayStation è un'ottima macchina, ma non bisogna dimenticare che per anni l'elevata tecnologia arcade non è sempre stata sinonimo di giocabilità. È sempre la stessa storia: quello che conta non è tanto cosa la PSX possa fare, ma che cosa saranno in grado di tirare fuori i programmatori dalla macchina. Sony conosce bene l'hardware e ha esperienza, ma ricordate il Betamax? Nonostante la sua qualità superiore al VHS, è sparito in poco tempo senza lasciare alcuna traccia... Il 3DO, presunto VHS del divertimento elettronico, deve ancora affermarsi, mentre qualcuno dice che mai ci riuscirà (sicuramente la Sony la pensa così). Sony crede che la PlayStation dominerà il settore, aggiudicandosi una fetta del mercato del 45 per cento circa, ma gli altri staranno a guardare?

Si tratta di una corsa a tre in cui è necessario tagliare il traguardo prima di Nintendo e Sega; non c'è dubbio sulla qualità assoluta della PlayStation, ma alcuni sviluppatori hanno affermato con certezza che l'Ultra 64, la nuova macchina della Nintendo, farà mangiare la polvere a tutti i suoi concorrenti. Nessuno a questo punto, però, si azzarda a fare scommesse perché quello che conta non è la potenza dell'hardware ma la qualità del software, e questo è proprio il punto di forza della Nintendo. Come diceva giustamente un profondo conoscitore dell'industria: "Altre macchine potrebbero superare l'hardware della PlayStation, ma il software deciderà il vincitore. La battaglia deve ancora cominciare."

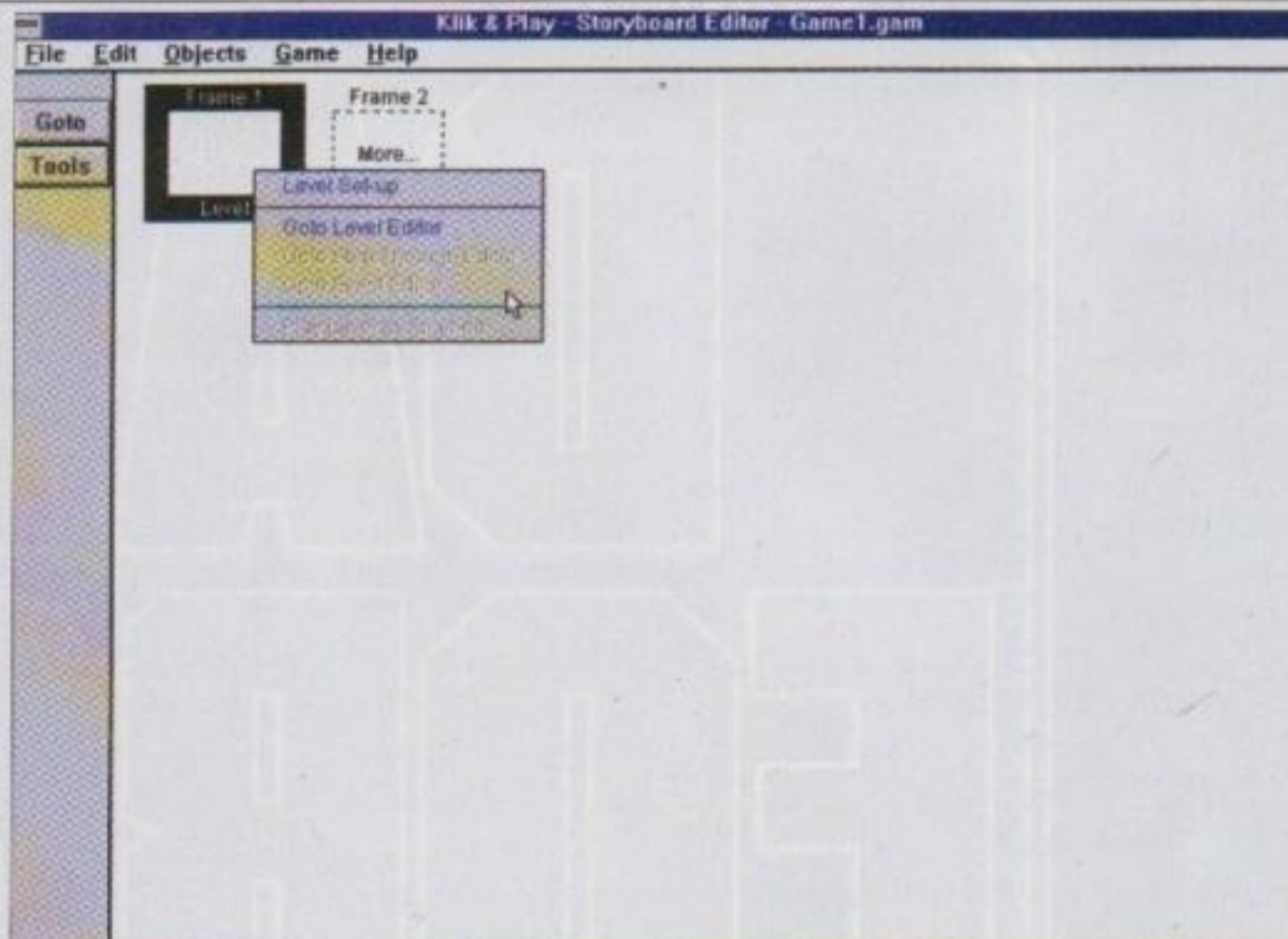
Gary Penn

Terry Tokunaka, presidente della Sony Computer Entertainment of Japan.

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR WARS DARK FORCES

GIOCO D'AZIONE 3D
PC CD-ROM

1

Proviamo a costruire un gioco con *Klik & Play*, dalla "A" alla "Z". Le scelte a vostra disposizione sono fin troppo chiare: provare uno dei giochi, modificarne uno già esistente, crearne uno nuovo oppure accedere al Tutorial che, grazie a Video per Windows, vi presenta gli aspetti principali di *Klik & Play*.

2

Una volta che avete un progetto in mente, il primo passo è di passare allo Storyboard Editor, che mostra il vostro gioco diviso in semplici livelli: ognuno di questi può essere interattivo, oppure statico o animato (sono comprese sequenze introduttive e finali). Nessun livello è stato finora costruito, quindi la prossima fermata è l'Editor di Livelli.

Klik & Play

Avete già in mente il videogioco definitivo, ma il C, l'Assembler e anche il Basic rappresentano misteri insondabili? Ora è possibile dare vita alle vostre creature al silicio utilizzando l'intuitiva interfaccia di Windows!

Sul CD sono compresi quattordici giochi già pronti che, anche se sono ridotti all'osso, si rivelano utilissimi per iniziare a conoscere le possibilità di questo prodotto. Tra i giochi inclusi, troverete un paio di versioni del classico sparatutto in cui dovete colpire le solite papere, un rompicapo a piattaforme, due semplici giochi di corsa, un gioco di carte e Reversi, una versione dell'antico gioco da tavolo per due giocatori realizzata abbastanza bene. Penso che realizzare una versione per giocare contro il computer sarebbe già un considerevole sforzo per i designer in erba...

Normalmente i Construction kit che permettono di creare giochi completi (come gli ormai vetusti STOS o AMOS per ST e Amiga) o anche quelli per disegnare solo qualche livello per giochi già esistenti si rivelano dopo poco tempo una delusione: a parte l'interfaccia utente che generalmente è abbastanza scadente, c'è un spesso un calo di interesse sin dall'inizio, quando si scopre cosa bisogna fare per ottenere risultati decenti; inoltre, anche se riuscite a disegnare la grafica e costruire la parte centrale del gioco, bisogna sempre scervellarsi per riuscire a far funzionare il tutto.

Viceversa, *Klik & Play* rende quantomeno tutto più intuitivo, rendendo la vita decisamente più facile all'utente neofita, che non deve impazzire dietro a termini tecnici impronunciabili, ma ha a disposizione una comoda e chiara serie di icone per preparare il suo piccolo capolavoro.

La progettazione del videogioco dei vostri sogni è divisa in una serie di sezioni divise fra loro e coordinate in maniera molto flessibile: addirittura, se volete ottenere dei risultati abbastanza veloci, potete semplicemente caricare uno sfondo tra quelli già pronti, disporre qualche oggetto per lo schermo, decidere come funziona il tutto e, dopo qualche ritocco ai particolari, vedere già realizzato il vostro videogioco. Ovviamente in questo modo non potete pretendere risultati eccelsi, ma il poter toccare con mano la reale funzionalità di *Klik & Play* accresce in modo notevole l'"appeal" per questo prodotto.

Purtroppo non potrete sfruttare scrolling di nessun tipo, e neanche poligoni in wireframe né tantomeno pieni, con Gourad shading o con texture mapping; dovrete scordarvi quindi giochi in prima persona alla *Doom*. D'altra parte lo scrolling non è necessario per creare un bel gioco, e spesso i giochi in 3D, se non sono programmati a basso livello, difficilmente riescono ad essere giocabili e d'impatto, mentre quelli 2D, sia con prospettiva laterale o dall'alto in basso sono decisa-

3

L'Editor di Livelli vi permette di unire i diversi elementi che compongono un livello; in pratica, qui lo schermo bianco inizia a riempirsi. Gli oggetti disponibili sono divisi essenzialmente in sette categorie: Backdrop, Active Object, Text Object, Question Object, Score, Lives e Counters.

4

Per riempire lo sfondo del vostro gioco potrete semplicemente colorarlo con un colore o una sfumatura o con uno stesso blocco ripetuto più volte. Alternativamente potrete importare un'immagine a 256 colori o disegnare, come nei construction kit più professionali, uno per uno i "blocchi", inserendo ostacoli come muri, piattaforme o scale.

5

Gli Oggetti Attivi comprendono tutti gli elementi più interattivi di un ostacolo. Per esempio, supponiamo che per il nostro gioco abbiamo bisogno di una piccola racchetta, un pallina e dei mattoni da abbattere: questi ultimi, che non si muovono, ma devono distruggersi quando entrano in contatto con la pallina, sono considerati degli Oggetti Attivi. Ovviamente gli Oggetti Attivi devono possedere almeno un frame di animazione, ed è facile combinarne più di due per ottenere diverse situazioni (per esempio correre, saltare o cambiare direzione). Infine si può scegliere l'aspetto finale dell'oggetto in movimento quando questo si muove in direzioni diverse (fino a 32, utili in casi speciali come un eventuale clone di *Asteroids*).

mente più immediati; d'altra parte, chi ha detto che un concetto bidimensionale ben sviluppato non possa essere utilizzato per creare con successo l'interazione tra il giocatore, gli "abitanti" di un mondo virtuale e il mondo virtuale stesso?

Per esempio, con *Klik & Play* potete tranquillamente creare un'interfaccia "punta e clicca" tipica di prodotti educativi o d'intrattenimento come *Monthy Python's Complete Waste of Time* o la serie *Living Books* della Broderbund. Gli unici problemi che si incontrano gestendo una vasta gamma di oggetti "attivi" su schermo che possono essere selezionati con il mouse è di avere prima di tutto un'idea chiara di quello che si vuole programmare, e in secondo luogo di riuscire a disegnare tutte le animazioni e le schermate necessarie per collegare il tutto.

D'altra parte, in teoria non c'è nessun limite in *Klik & Play* che vi impedisca di creare un'avventura in stile Lucasarts, come *Indiana Jones anda the Last Crusade* o *Sam & Max Hit the Road*; tuttavia uno dei piccoli problemi di questo prodotto è che non vi consente di avere delle variabili globali (i valori che rimangono costanti da un livello all'altro). Inoltre, la mancanza di un'opzione che vi consenta di salvare all'interno del gioco creato vi creerà qualche altro problema. In ogni caso, la Europress ha annunciato di voler utilizzare al meglio i consigli che, senza dubbio, verranno spediti dagli acquirenti di *Klik & Play* nella prossima versione del prodotto.

Il problema principale, una volta che ci si è messi al lavoro, è quello di disegnare la grafica del gioco; dovrete ovviamente conoscere qualcuno in grado di disegnarvi sfondi e sprite vari di una certa qualità. Esiste una vasta libreria di immagini sul CD di *Klik & Play*, tuttavia non è niente di particolare e spesso risulta inappropriata per qualsiasi uso, sia per le dimensioni che per il punto di vista con cui sono disegnate le immagini, oppure, cosa più grave, per la mancanza di sufficienti frame di animazione. D'altra parte, è meglio che niente...

Il software artistico incluso in *Klik & Play* è strettamente funzionale: oltretutto la finestra di lavoro e la gamma di strumenti a vostra disposizioni sono abbastanza limitati; tuttavia, con un po' di pazienza e di

5

Con il Picture Editor si disegnano poi gli elementi del gioco: al momento, stiamo disegnando il "blocco" della racchetta, ma si può notare dall'immagine che sono già stati disegnati gli Oggetti Attivi della pallina e due mattoni di colore diverso. All'inizio non è necessario perdere tempo con dettagli e particolari, ma più tardi, quando il gioco funzionerà completamente, sarà possibile tornare al Picture Editor e dare, ad esempio, un minimo di tridimensionalità a questi oggetti.

Choose a movement
Controlled by a player
Mouse Controlled
Eight Directions
Race Car
Platform
Controlled by the computer
Bouncing Ball
Path Movement
Static
Cancel
Help

Ball Movement Setup
Movement settings
Speed :
Ball deceleration :
Bounce randomizer :
Bounce security :
Directions
Number of angles : 8 16 32
Set initial direction
Moving at start
Try movement
OK
Cancel
Help

7

Ora dobbiamo preoccuparci di dare movimento alla nostra creatura, partendo dalla racchetta controllata dal giocatore: questo processo è molto più flessibile di quanto non possa sembrare in un primo momento. Si può selezionare tra quattro diverse opzioni: Mouse Controlled, Eight Direction, Race Car o Platform. La prima possibilità vi permette, come avrete capito, di muovere direttamente l'oggetto in questione con il mouse (è possibile limitarne il movimento in due sole direzioni), la seconda vi consente invece di muoverlo nelle otto direzioni principali, come negli sparatutto alla *R-Type*. Race Car è dedicato invece ai giochi in cui il giocatore può ruotare il proprio mezzo, accelerare e frenare (la maggior parte dei giochi di corsa con visuale dall'alto, ma anche sparatutto come il già citato *Asteroids*). Infine Platform vi mette al controllo di un oggetto sottoposto alla forza gravitazionale. Per il nostro gioco, andrà benissimo il controllo a otto direzioni limitato a destra/sinistra...

8

La pallina non è direttamente sotto il controllo del giocatore, quindi la scelta si restringe a Bouncing Ball, Path Movement o Static. Il numero delle possibili direzioni con cui qualcosa rimbalza contro un ostacolo è variabile, come lo è anche la casualità con cui un oggetto rimbalza (in modo da impedire che la pallina rimbalzi sempre nello stesso prevedibile modo). Nel nostro caso, selezionare un percorso predefinito non è molto utile (può esserlo in giochi come *Space Invaders*), mentre invece i mattoni rossi e verdi vengono disposti sullo schermo come oggetti statici (troppe cose in movimento rischiano di rallentare un po' troppo il risultato finale).

tempo, è possibile raggiungere risultati più che decenti, soprattutto perché l'immagine di sfondo può essere disegnata unendo diverse immagini più piccole.

Sinceramente preferisco utilizzare prodotti più professionali, come il vecchio *Deluxe Paint II* della Electronic Arts: infatti possono essere importate immagini di diversi formati (LBM, PCX, TIF, GIF e BMP) senza nessun problema, perché *Klik & Play* si preoccupa di convertirle nel suo formato a 256 colori autonomamente.

Per quanto riguarda il sonoro, il programma è compatibile con i brani musicali WAV (per gli effetti sonori) e MID (per la musica vera e propria). Anche se non è possibile importare moduli di altro tipo, è possibile campionare effetti con il Sound Recorder di Windows. In ogni caso, sul CD sono contenute dozzine di utilissimi moduli WAV, insieme a decine di brani MID (per la maggior parte sono riedizioni delle classiche musichette "da videogioco").

Klik & Play - Step Through Editor - Game1.gam
STOP Game Stopped because this event has occured in your game : STOP
is colliding with
You can now choose to make actions happen whenever this situation appears again in your game.
Selected Actions :
• No actions selected
Goto
Help
Event Control
00:00

Icon editor

9

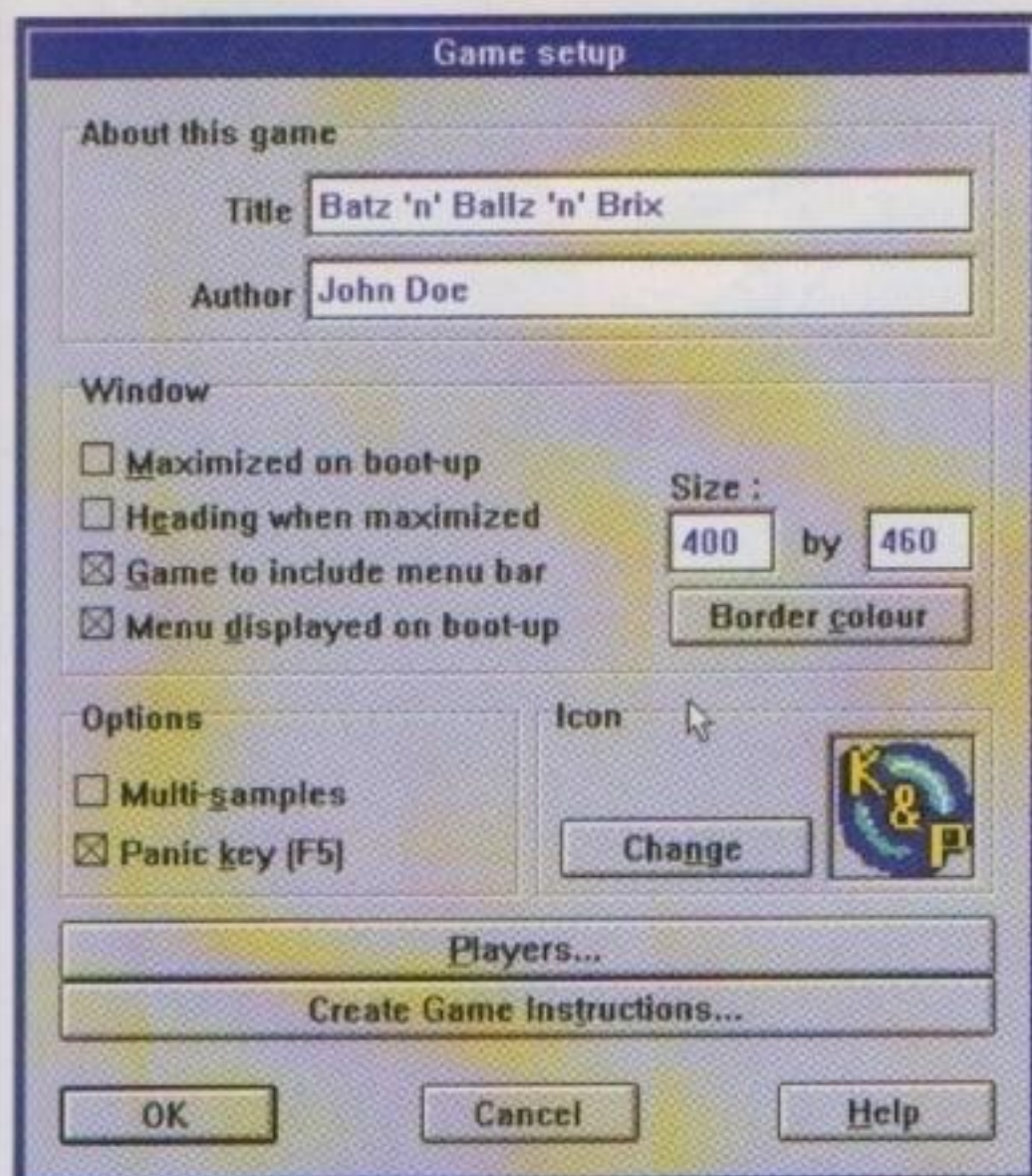
Questa sezione vi permette di dare un nome a tutti i vostri Oggetti Attivi, rendendone l'identificazione molto più rapida e intuitiva.

10

Una volta che gli oggetti sono posizionati al posto giusto, possiamo iniziare a giocare! Utilizzando lo Step-through Editor, l'azione viene "congelata" ogni volta che succede qualcosa di particolare, come la collisione tra due oggetti, e determinarne gli effetti. Ad esempio quando la pallina incontra un mattone rosso, decidiamo che essa rimbalzi, il mattoncino venga rimosso, che venga emesso un convincente "beep" e che vengano assegnati 10 punti al giocatore.

MADE IN ITALY

La versione recensita da Gary Penn è, ovviamente, quella inglese: tuttavia la versione distribuita questo mese dalla Software & Co. sarà integralmente tradotta in italiano, dal manuale al programma, rendendo ancora più semplice creare giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ 11

E un peccato lavorare in 640 x 480 se la finestra di gioco è piu grande dello schermo, quindi consigliamo di selezionare sempre la risoluzione 800 x 600. Nel nostro caso, abbiamo deciso però di ridefinire le dimensioni della finestra per adattarle al nostro gioco, che ovviamente è più esteso orizzontalmente che verticalmente. In teoria, il livello può essere più grande della finestra, ma nel nostro caso entrambi vengono settati a 352 x 360 pixel.

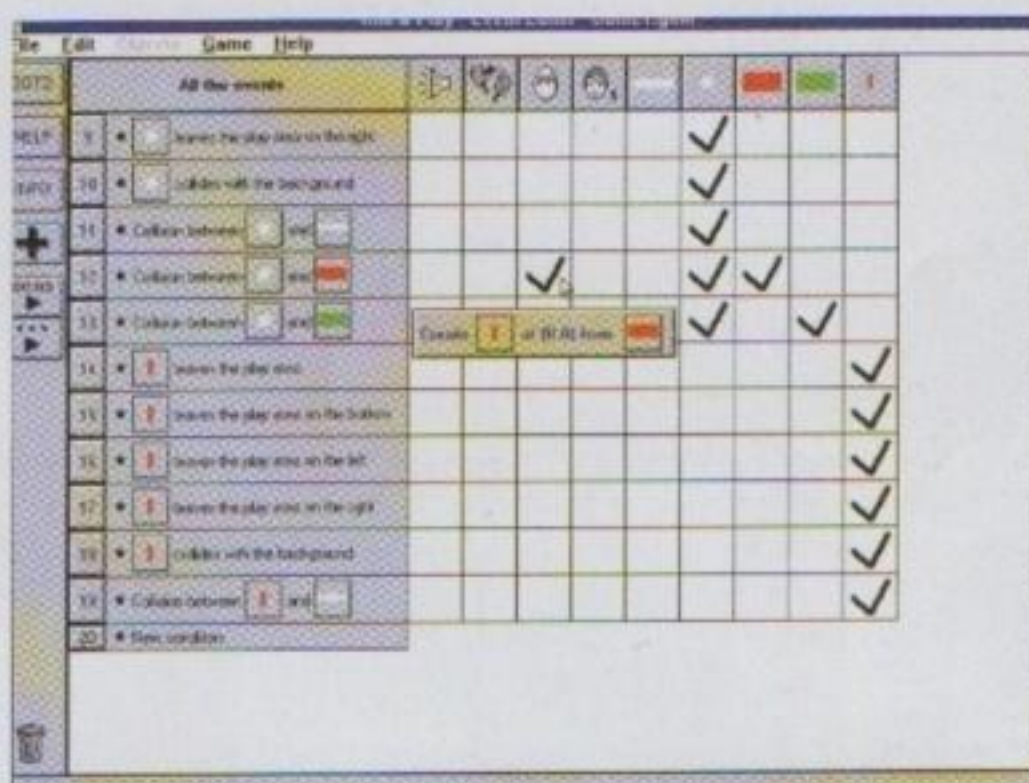
Purtroppo, a meno che non abbiate un software dedicato, non è possibile creare dei file MID... Ad ogni modo, non avrete un controllo completo sul sonoro del vostro gioco: semplicemente, la musica e gli effetti sonori o sono suonati oppure no (niente colonna sonora interattiva come la iMuse!).

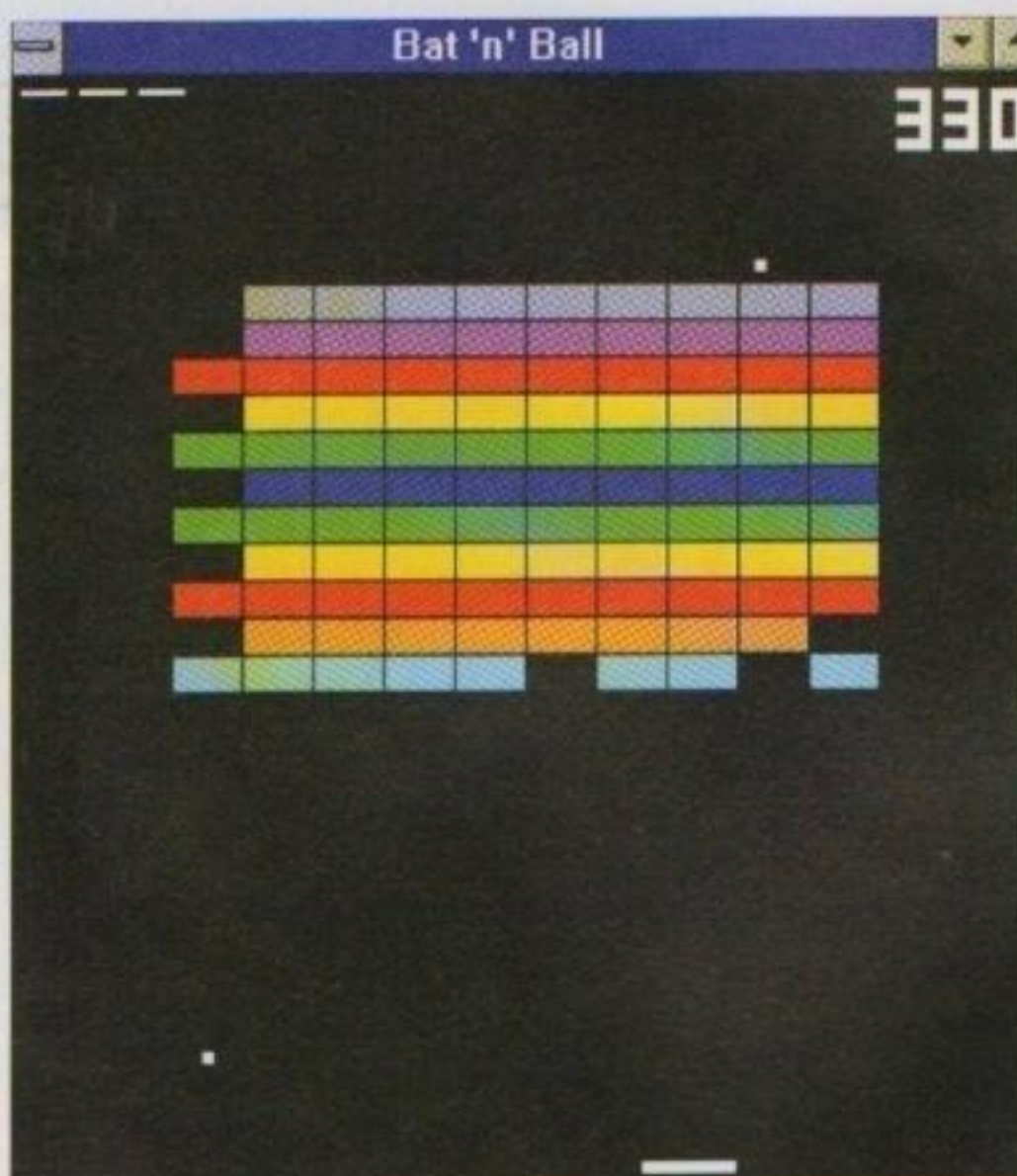
Nonostante tutte le sue limitazioni, *Klik & Play* vi permette di costruirvi qualcosa senza troppi sforzi e di vederla funzionare in poco tempo. Certo, non potete sperare di ottenere risultati a livello dei giochi attualmente in commercio; penso che il modo migliore di iniziare sia quello di creare un clone dei vecchi videogiochi, in modo da avere un'idea abbastanza precisa del risultato che volete ottenere sin dall'inizio: per esempio, *Pong* e tutte le variazioni sul genere, da *Squasha Football*, oppure *Lunar Landing* o *Breakout*, senza dimenticare titoli come *Pengo*, *Space Invaders*, oppure qualche gioco neanche troppo vecchio, come il primo *Prince of Persia* o *Lemmings*. Alcuni di questi titoli potranno sembrare un po' troppo antichi o semplici per essere presi in considerazione, ma d'altra parte per iniziare vanno più che bene. D'altra parte, dovrete lavorare davvero sodo per ottenere qualcosa dall'aspetto "professionale"; se non volete proprio imparare un linguaggio di programmazione, almeno scoprirete cosa c'è dietro la creazione di un videogioco! Creare un gioco è già di per sé divertente, e anche se le possibilità di *Klik & Play* sono tutt'altro che infinite, per scoprire i suoi limiti dovrete comunque sfruttarlo veramente a fondo. Rimane da vedere quanto siano giocabili e rifiniti i giochi creati con questo programma ma devo dire che finora, a più di due settimane da quando ho iniziato a "giocarci", *Klik & Play* rimane un buon investimento!

Gary Penn

◄ 12

A questo stadio, il gioco funziona completamente, anche se manca una schermata iniziale e una per il fine livello. Per il momento, la pallina rimbalza quando arriva sul fondo dello schermo, poiché dobbiamo ancora implementare la perdita di una vita. Questo è il movimento di mettere a posto i dettagli e inserire qualche tocco di classe. Prima di tutto, ritocchiamo leggermente la velocità della pallina, quindi cambiamo i font dei numeri delle vite rimaste e del punteggio. Per ora non modifichiamo altri elementi (ad esempio, si potrebbe introdurre qualche frame di animazione per la distruzione dei mattoncini), ma ci preoccupiamo di inserire qualche power up, partendo dai soliti e classici bonus, come una racchetta più grande, una magnetizzata, e magari qualche vita extra. Per ricevere questi power up, il giocatore dovrà raccogliere dei "gettoni" che appariranno casualmente dopo la distruzione di un mattoncino; il loro colore rifletterà il tipo di bonus: ad esempio, il verde indicherà la maxi-racchetta.

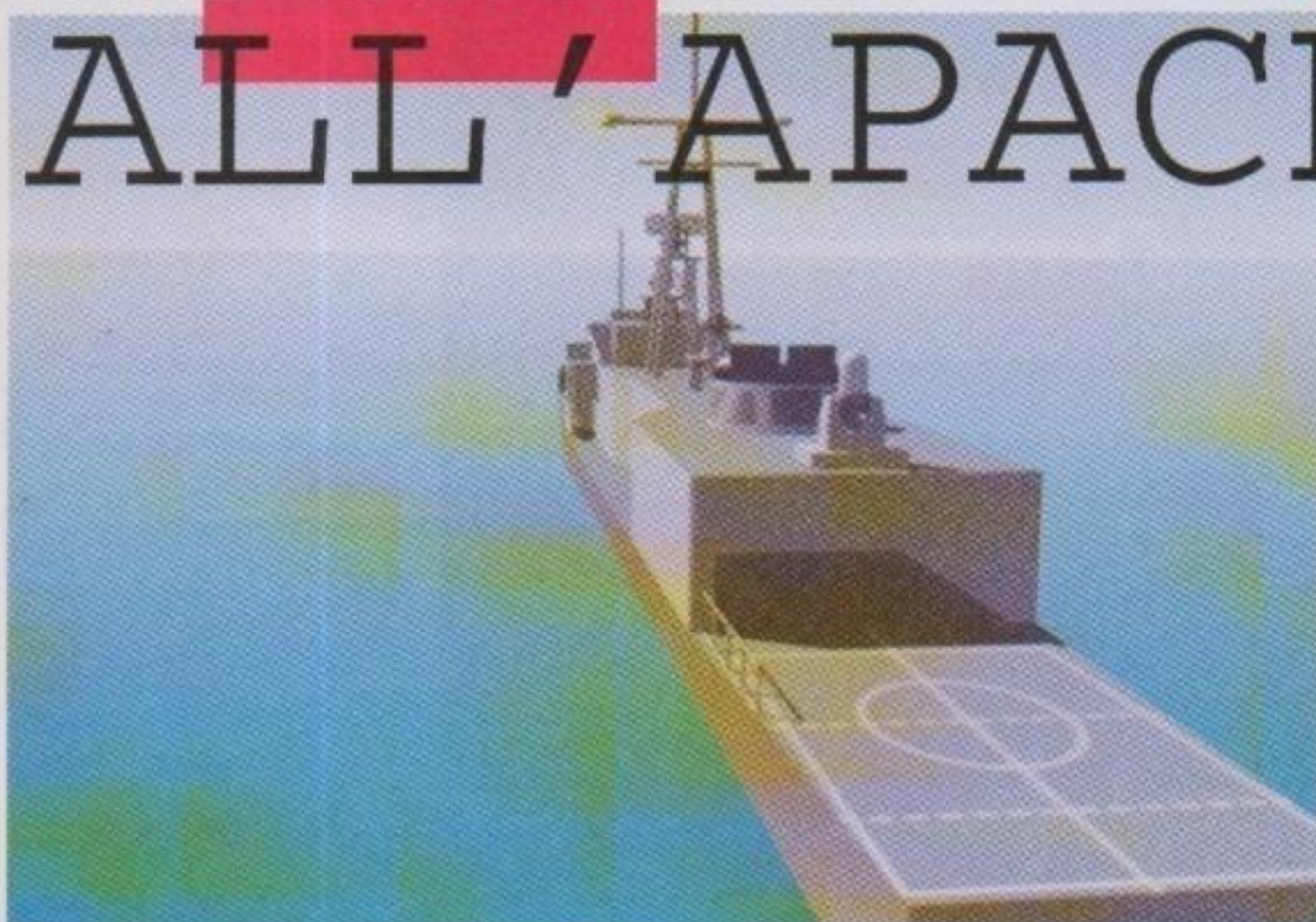
Il power up della maxi-racchetta è abbastanza semplice da disegnare: prima di tutto, bisogna creare il "gettone" del bonus, un altro semplice "blocco" che rimbalza con direzione iniziale verso il basso e si distrugge da solo se lascia lo schermo o se viene intercettato dalla racchetta. In secondo luogo, bisogna creare la maxi-racchetta: per ottenere questo effetto introduciamo una nuova animazione che ingrandisce la racchetta e poi la rendiamo attiva con un loop continuo (anche se c'è solo un frame).

◄ 13

L'Event Editor mostra tutti gli eventi definiti fino a questo momento; qui possiamo creare il "gettone" quando la pallina colpisce il mattone in questione. Poiché il "gettone" verrà posizionato fuori dall'area di gioco quando inizia la partita, e lì non ci serve a nulla, decidiamo di distruggerlo se si trova fuori dai "confini" dello schermo: il nostro primo power up è attivo!
Quindi bisogna stabilire che se la racchetta esce dalla sua area (sia verso l'alto e il basso, che a destra o sinistra) deve essere fermata; la stessa cosa vale per il "gettone" bonus e per la pallina.
Dopodiché creiamo un altro power up: raccogliendo un "gettone" rosso (copiato da quello esistente, chiamato con un altro nome e colorato di rosso), il giocatore otterrà la racchetta magnetizzata, che tratterrà la pallina finché il giocatore non preme il pulsante per lanciarla; per non complicarci troppo la vita, decidiamo di permettere al giocatore di avere due diversi power up contemporaneamente, quindi prendendo il gettone dovremo per prima cosa assicurarci che la racchetta sia delle dimensioni normali. Per rendere effettivo il power up, dobbiamo poi comunicare al programma che il giocatore ha realmente preso il bonus corrispondente: quindi, quando raccogliamo questo power up la variabile della racchetta diventa "2"; in questo modo, quando la pallina colpisce la racchetta mentre questa ha il valore "2", la pallina, prima di tutto, si ferma. Dopodiché bisogna far sì che la pallina segua la racchetta mentre quest'ultima viene spostata dal giocatore, quindi assegniamo anche alla pallina il valore "2": ora, quando la pallina è settata con questo valore, si muove sempre alle coordinate 16, -4 dalla racchetta. Per lanciare la pallina, bisogna premere il pulsante, ma questo deve essere rilevato solo quando la pallina ha valore "2": quindi, appena la pallina viene lanciata, bisogna assegnarle il valore "0". Vi sembra difficile? Beh, vi assicuriamo che una volta coinvolti in un progetto di questo tipo, la situazione sembrerà decisamente più chiara e comprensibile.

▲ 14

Ora che i power up funzionano correttamente, dobbiamo imporre un sistema per farli apparire (uno per ogni mattoncino non sembra molto corretto!); per esempio, potremmo decidere di contare i mattoncini colpiti e far scendere un bonus per ogni 50 mattoni; oppure si potrebbe scegliere di farli scendere casualmente, magari mettendo un limite per ogni livello.

TECNOLOGIA IN VOLO

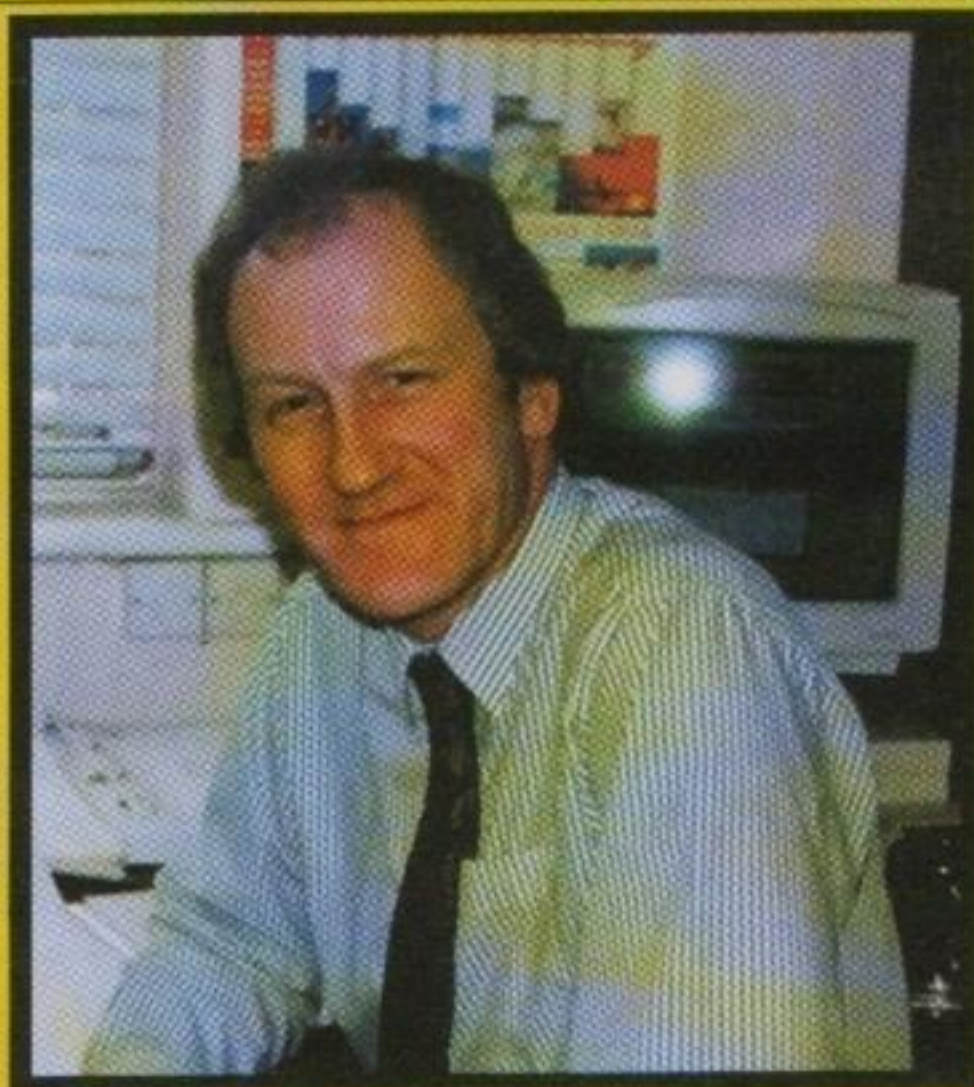
DAL TORNADO ALL'APACHE

http://www.oldgamesitalia.net/

Dai creatori di *Tornado*, uno dei simulatori di volo più complessi e accurati della storia, sta per arrivare *Apache Gunship*, un gioco che unisce la profondità del titolo precedente a una grafica all'avanguardia.

Nell'intero panorama delle simulazioni di volo per PC degli ultimi anni, il titolo più completo in assoluto è sicuramente *Tornado*, dell'inglese Digital Integration, che ancora oggi rappresenta il massimo dell'accuratezza simulativa. Proprio per la sua profondità, il gioco richiede una lettura attenta del manuale e una buona dose di predisposizione alla strategia (la sezione dedicata alla pianificazione delle battaglie rappresenta infatti uno dei suoi punti di forza), ma i giocatori veramente determinati e appassionati vengono giustamente ricompensati dei loro sforzi. Per rendere l'idea della completezza di *Tornado*, basta dire che la Royal Air Force ha deciso di utilizzarlo per addestrare i suoi piloti.

Fondata nel 1982 da un gruppo di esperti che in precedenza si occupavano della progettazione hardware e software di computer di bordo e simulatori per il Ministero della Difesa inglese, la Digital Integration si è affermata come una delle case di software più attive nel campo delle simulazioni di volo per computer. Il primo titolo pubblicato è stato *Fighter Pilot* per lo ZX Spectrum, seguito da una serie di giochi per computer a 8 bit, tra cui *Tomahawk*, un simulatore basato sull'omonimo elicottero, e *TT Racer*, una simulazione di corsa motociclistica. Nel 1989 uscì *F-16 Combat Pilot*, uno dei titoli più apprezzati della software house per PC, Amiga, Atari ST e C64, che vinse il premio di Miglior Simulatore di Volo nel 1990. Esattamente quattro anni dopo la pubblicazione di *F-16*, nel giugno del '93, uscì *Tornado*.

Il prossimo simulatore di volo sviluppato dai programmatori della Digital Integration rappresenta un notevole passo avanti rispetto a *Tornado* e sfrutta le nuove tecnologie hardware e la grande velocità di calcolo dei moderni processori. Dave Marshall, direttore della Digital

Apache Gunship sarà contornato da numerose sequenze e immagini renderizzate, come questa stupenda ricostruzione di un Apache.

Dave Marshall, Managing Director della Digital Integration

QUATTRO CHIACCHIERE CON DAVE MARSHALL

Parliamo di *Apache Gunship*...

Sì, si tratta del nostro prossimo simulatore di volo basato sull'elicottero Apache. Rappresenterà senza alcun dubbio lo stato dell'arte dei simulatori di volo e proporrà numerose missioni ambientate in aree geografiche reali che includono Yemen, Corea e Cipro. In tutto ci saranno 20 missioni singole più una campagna per ogni area geografica. La trama della campagna varierà in conseguenza alle vostre azioni seguendo alcuni pattern già definiti: in pratica si tratta di una trama multipla che si forma mano a mano che il giocatore completa, o meno, alcune missioni.

Sul mercato sono presenti diversi simulatori basati sull'Apache, e sicuramente farne uno su un altro modello di elicottero avrebbe contribuito a rendere più varia la scena. Inoltre sarebbe stato possibile utilizzare delle ambientazioni diverse, come il Vietnam per l'elicottero Huey, oppure le isole Falkland per il Sea King...

Inizialmente abbiamo tenuto conto di diverse possibilità scegliendo l'elicottero da simulare. Abbiamo avanzato diverse ipotesi e alla fine abbiamo optato per l'Apache: è tecnologicamente all'avanguardia, divertente da guidare e, ciò che più conta, si adatta perfettamente allo stile di gioco che cercavamo. L'Apache è stato simulato in *Gunship 2000*, un ottimo titolo che però comincia a mostrare gli anni e che non può certo essere comparato con lo standard attuale. Nel nostro titolo è possibile pilotare un Apache Longbow, che differisce notevolmente dal modello standard in termini avionistici (ovvero per la strumentazione elettronica di bordo), essendo dotato di display multifunzione; si tratta di una versione tecnicamente molto più evoluta, che fa sembrare gli altri obsoleti. In tutta sincerità, *Gunship 2000* non simulava molto approfonditamente questo modello di elicottero, a differenza di quanto accade in *Apache Gunship*.

Che cosa possono trovare nel vostro gioco gli utenti di *Gunship 2000*? Che cosa li può convincere a passare ad *Apache*?

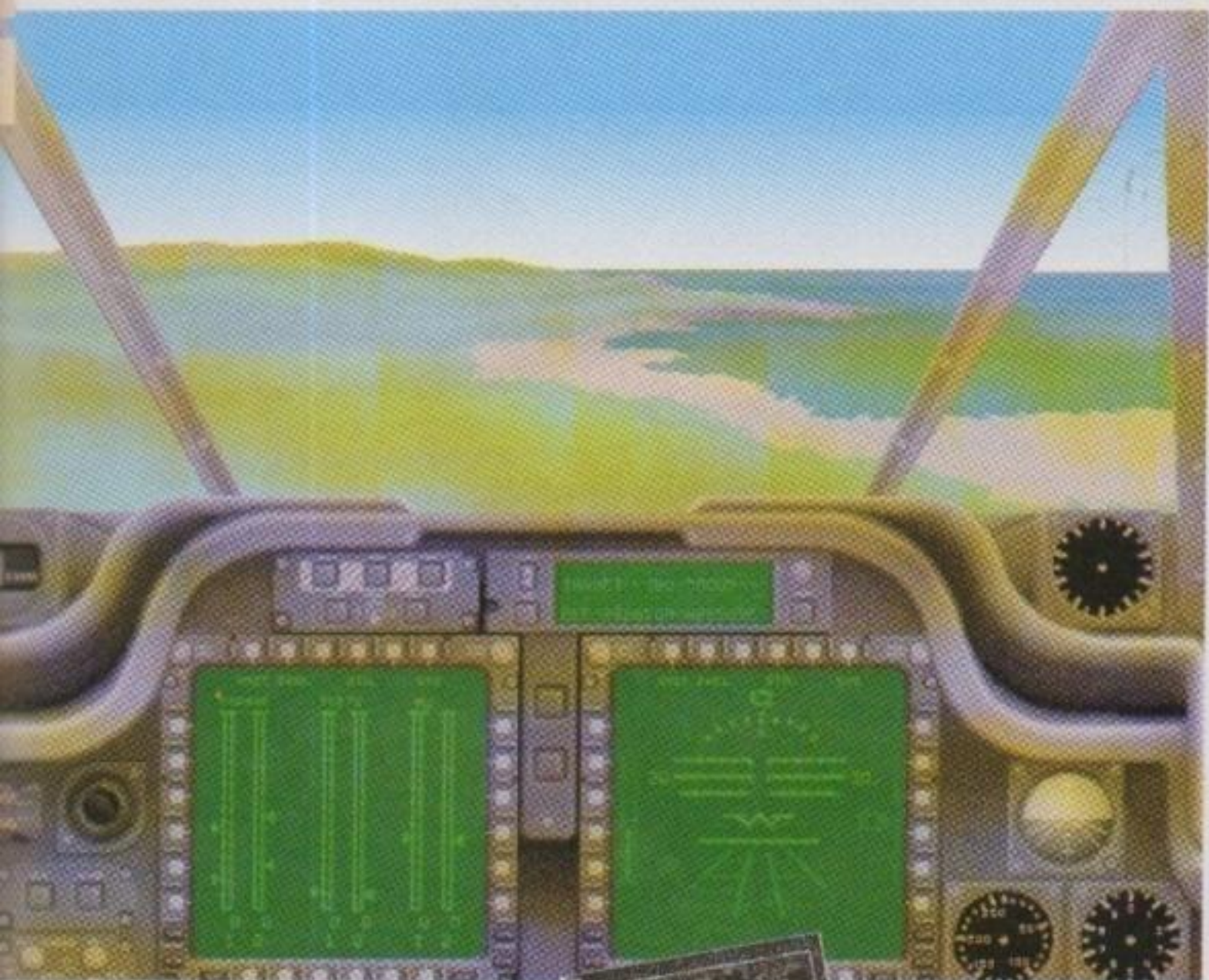
Prima di tutto, il giocatore avrà la possibilità di pilotare l'ultimo modello di Apache, il AA64D, e gli appassionati sanno che cosa vuol dire. Inoltre si troverà catapultato improvvisamente ai giorni nostri: giocabilità estesa, modelli di volo realistici, grafica di alto livello con Gouraud shading e ombreggiature, cockpit curati nel dettaglio e numerose altre caratteristiche che non erano disponibili in *Gunship 2000*.

Credo si tratti del primo titolo a offrire una densità di oggetti così elevata a bassa altitudine; la cosa più importante per un simulatore di elicottero consiste nel dare l'impressione di velocità anche se ci si muove "lentamente" (si parla di 150 nodi) a bassa quota e per riuscirci c'è bisogno di una notevole quantità di oggetti poligonali che diano il senso del movimento oltre che una buona texture

http://www.oldgamesitalia.net/

PROCEDURAL TEXTURE MAPPING

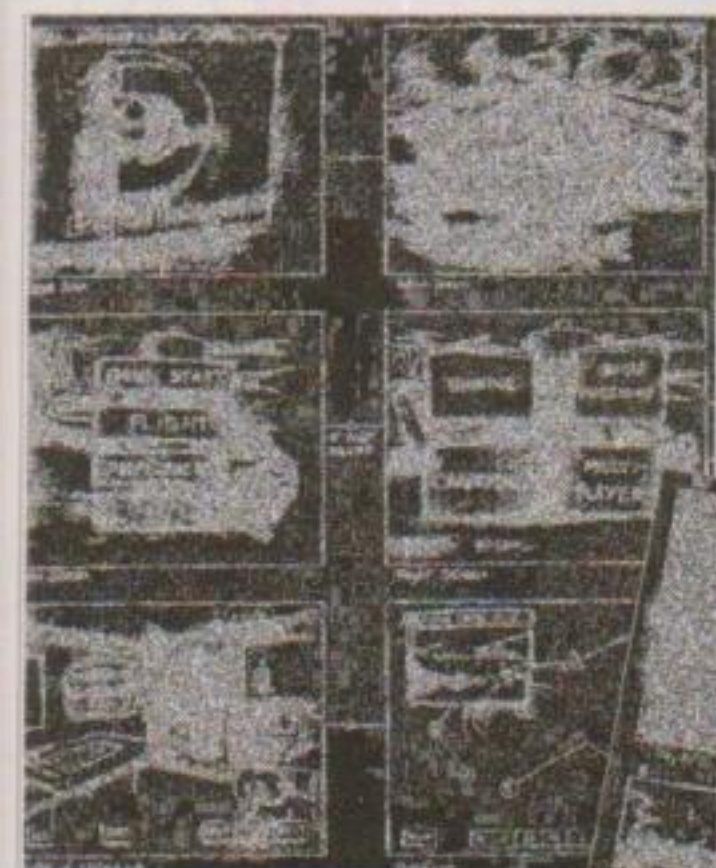
Quando si sorvola a bassa quota un terreno ricoperto da texture mapping, per una caratteristica propria della routine standard, i quadrati che compongono il terreno vengono deformati leggermente, compromettendo il risultato finale. Grazie a questa tecnica, che utilizza degli algoritmi matematici per definire il pattern, si può ovviare a questo problema, evitando che le texture possano deformarsi.

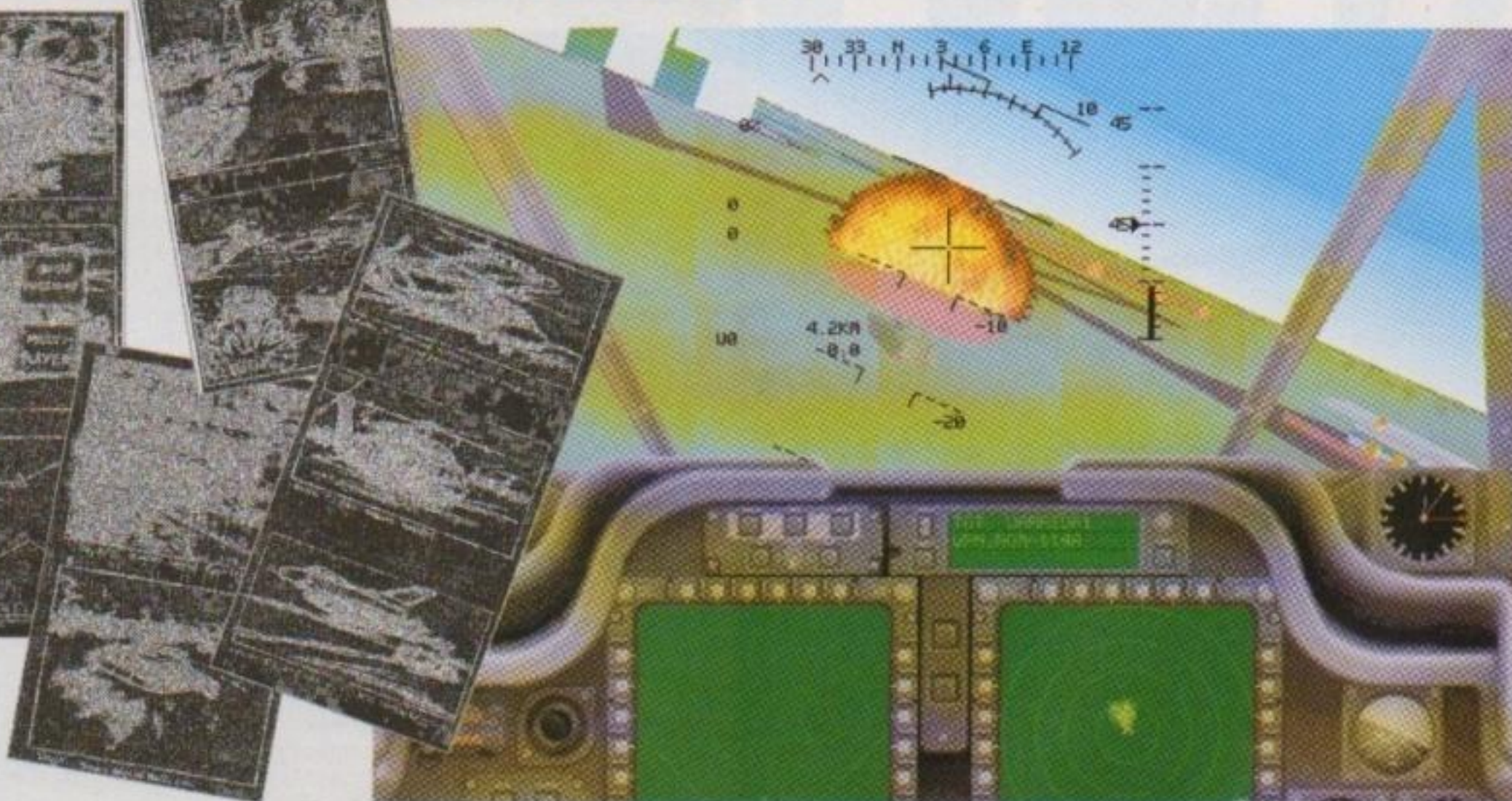
Sono finiti i tempi degli scarni paesaggi poligonali che caratterizzavano i simulatori di volo di ieri: grazie all'abilità dei programmatori della Digital Integration, infatti, la grafica di *Apache Gunship* lascerà tutti a bocca aperta.

Integration, lo definisce come il primo episodio di una nuova generazione di simulatori di volo allo stato dell'arte.

La prima cosa che colpisce di *Apache Gunship* è il dettaglio grafico: il paesaggio è rappresentato in alta risoluzione con texture mapping in grande quantità, Gouraud shading, light sourcing, **procedural texture mapping** e numerosi altri processi grafici che ne aumentano il realismo. Il terreno di gioco è inoltre ricco di particolari e oggetti che, nelle intenzioni dei programmatori, daranno una realistica sensazione di velocità limitata, non quella elevata degli aerei per la quale bastano un paio di edifici e qualche montagna qua e là. A tutto questo si aggiunge una grande quantità di opzioni di gioco e una relativa semplicità di volo che renderanno il gioco adatto a tutti, e non solo ai tradizionali appassionati del genere. Volare facilmente non vuol dire rinunciare all'accuratezza simulativa, perché questo è possibile grazie al sistema di autostabilizzazione proprio dell'elicottero in questione.

A differenza della maggior parte dei simulatori, in cui solitamente è possibile pilotare diversi mezzi, in *Apache Gunship* viene simulato unicamente l'elicottero che dà il nome al titolo; questa scelta dimostra che i programmatori sono stati più attenti al realismo piuttosto che ad altro: dalle loro esperienze, infatti, hanno imparato che permettendo al giocatore di guidare più veicoli non si riesce a simulare bene nessuno di questi.

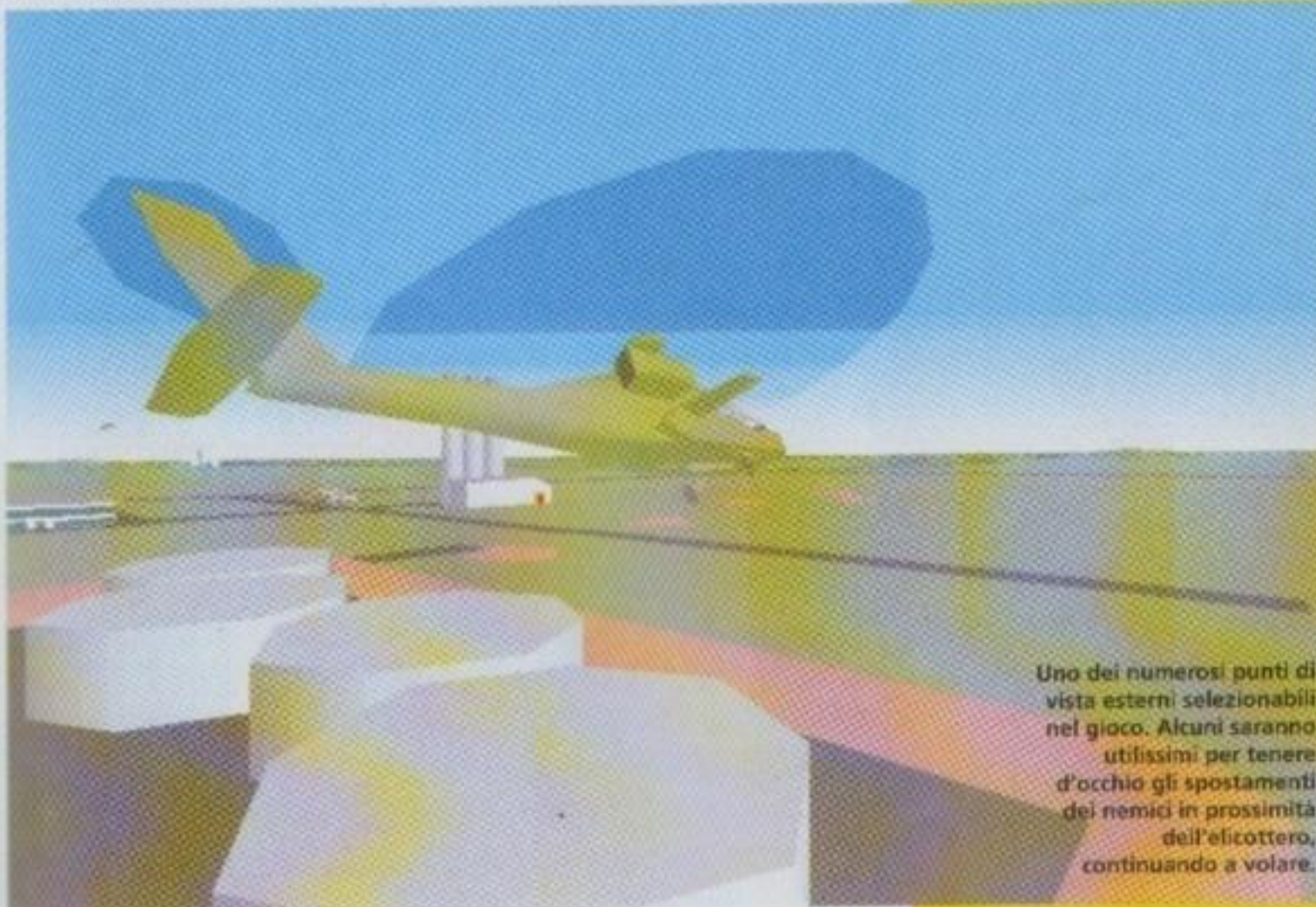
Nel gioco ci sono tre aree geografiche basate su luoghi reali: Europa Centrale, Golfo Persico e Asia Orientale. Le missioni di allenamento al simulatore hanno invece luogo alla Army Aviation Logistics School di Fort Eustis in Virginia. I paesaggi sono generati con un nuovo engine grafico 3D che, girando in modalità protetta, permette di aumentare l'area di gioco (ognuna di circa 640 mila miglia quadrate), la densità degli oggetti e il loro dettaglio. Il terreno in rilievo, ricoperto da numerosi alberi e costruzioni artificiali, è essenziale per riuscire a nascondersi dal nemico, e insieme al texture mapping garantisce una notevole impressione di velocità.

Grazie alle immancabili visuali esterne, poi, si può ammirare lo stupendo paesaggio e le numerose "chicche" grafi-

Alcuni degli skecth realizzati nella fase di progettazione del gioco. In particolare, si può notare la bozza dei menu iniziali e di alcune animazioni di introduzione alle missioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

che da **punti di vista** spettacolari. Inoltre, sono stati inclusi i numerosi dispositivi elettronici, tra cui i sistemi di visione notturna, il sistema TADS (che permette di ingrandire un'immagine da tre a sei volte) e il radar, che possono essere fatti scorrere sullo schermo come se il pilota girasse la testa, essendo "mappati" su una serie di poligoni che compongono il cockpit.
Apache Gunship è a metà tra una simulazione e un wargame: non bisogna limitarsi a volare e a sparare su tutto ciò che si muove, ma è necessario pianificare una tattica e fare giusto uso di tutte le forze d'assalto disponibili a seconda del tipo di **missione**. Se poi trovate questo tipo di giochi troppo complesso, potete andare nel menù delle opzioni e selezionare la modalità arcade oppure un livello di difficoltà inferiore, così prenderete confidenza col programma gradualmente.

La pubblicazione di *Apache Gunship* è prevista per fine marzo/inizio aprile e sarà disponibile unicamente la versione PC CD-ROM. Vista la complessità della grafica in alta risoluzione e l'accuratezza simulativa, non è difficile credere che per poterci giocare sarà necessario un super-PC, comunque non disperate. Rimanete sintonizzati su queste pagine per saperne di più.

Derek Dela Fuente

In *Apache Gunship*, il giocatore potrà volare a bordo dell'ultimo modello di Apache, il AA64D, vero e proprio gioiello di tecnologia militare.

sul terreno. Oltre a questo, bisogna considerare che, grazie alla trama non lineare, il giocatore verrà coinvolto totalmente nel gioco e potrà affrontare la stessa campagna più volte senza che questa si ripeta. Penso che questi motivi siano più che sufficienti a convincere chiunque della qualità di *Apache Gunship*.

Che modalità di gioco avete implementato? È presente l'opzione per giocare in rete?
Ci sono diverse possibilità di giocare ad *Apache Gunship*: in modalità a un giocatore ci sono missioni multi-elicottero in cui è possibile interagire con i compagni di volo, ma è una soluzione abbastanza classica nei simulatori. Le partite a due giocatori, però, sono veramente insuperabili: è possibile combattere l'uno contro l'altro oppure volare con lo stesso elicottero dividendosi i compiti, e collegando più PC si può simulare una vera e propria guerra in cui i giocatori cooperano tra di loro.

Che tipo di approccio avete usato con l'interfaccia utente? Sarà molto semplice o avete optato per una più complessa ma anche più completa?
Il nostro gioco offre un gran numero di opzioni, specialmente nella sezione dedicata alla pianificazione delle missioni, e sappiamo quanto questo possa disorientare il giocatore se non le presentiamo nel modo giusto; quello che abbiamo cercato di fare è mantenere la stessa profondità e accuratezza simulativa diminuendo il numero di opzioni proposte all'utente, evitando di disorientare quest'ultimo con una schermata piena di tasti da premere e opzioni da cliccare col mouse. In secondo luogo, abbiamo cercato di guidare intenzionalmente il giocatore, inserendo le opzioni nel gioco piuttosto che lasciandogli decidere dove andare e che cosa scegliere: in questo modo la curva di apprendimento è molto meno impegnativa ed entrare nel pieno del gioco sarà più facile e veloce. Il giocatore non dovrà sorbirsi un manuale biblico prima di entrare in azione e la profondità di gioco non ne risentirà.

Pensi che in futuro prenderete parte al progetto della Spectrum Holobyte di "simulatore universale", in cui tutti i giochi della serie saranno compatibili tra di loro e permetteranno di interscambiare dati?
Ovviamente intendiamo rendere tutti i nostri titoli successivi ad *Apache* compatibili tra di loro, ma attualmente non abbiamo preso in considerazione di legarci alla Spectrum Holobyte e ai suoi progetti. Ad ogni modo, un domani sarà possibile "collegare" i nostri giochi e potranno esserci giocatori al comando di diversi mezzi all'interno dello stesso scenario.

Quanta ricerca si nasconde dietro i vostri titoli e come li provate?
Entrambi gli aspetti, sia lo studio che il testing, richiedono una notevole quantità di lavoro. Per quanto riguarda le ricerche, inizialmente raccogliamo ogni tipo di informazione possibile sul veicolo in questione. Tutto quello che ci manca, lo andiamo a cercare. Abbiamo condotto degli studi approfonditi alla Areonautical Society Library, inoltre siamo in diretto contatto con McDonnel Douglas e la Western Helicopters: questa è la fonte primaria delle nostre informazioni - i costruttori. Sono stati essenziali per noi e ci hanno fornito numerose informazioni assenti nei manuali. Inoltre abbiamo ottenuto dei filmati che inseriremo nel gioco finito. A proposito del testing, tutti i componenti della nostra società sono coinvolti, insieme ai nostri partner negli USA della Interactive Magic, che proveranno la versione alfa del gioco. Abbiamo inoltre contattato dei veri piloti di Apache per sentire il loro parere: loro compito sarà giudicare l'accuratezza della simulazione, mentre noi ci preoccupiamo che il gioco funzioni perfettamente.
Il codice di *Apache Gunship* è stato completamente riscritto; volevamo usare l'engine grafico di *Tornado*, ma abbiamo presto scoperto che non era abbastanza "robusto" per rendere il senso di bassa velocità.
Adesso abbiamo un nuovo engine, che useremo nei prodotti previsti per l'anno a venire. In tutto al gioco stanno lavorando circa dieci persone.

Assisteremo mai a un cambiamento di direzione della Digital Integration? Avete intenzione di espandervi? Quante persone lavorano a tempo pieno alla DI?
Dobbiamo rimanere tra i primi produttori di simulatori di volo di altà qualità, che in fondo fanno parte della nostra produzione principale. *Apache* rappresenta il primo tentativo di allargare il nostro target, da una ristretta cerchia di appassionati di simulazione a un più ampio gruppo di videogiocatori. Attualmente stiamo assumendo personale per espanderci e così riuscireme a sfornare 3 titoli quest'anno, anziché uno solo. Nessuna avventura o giochi del genere...

Che cosa ne pensi delle nuove, potenti macchine che sono uscite? Non credi che lo standard attuale dei simulatori sia così alto da rendere difficile la scelta dell'utente? E non c'è proprio niente di nuovo in giro?
Dobbiamo guardare indubbiamente avanti, alle nuove macchine. Il Power PC è molto interessante e, ovviamente, anche il Macintosh. Le simulazioni di volo attuali sono principalmente basate sui combattimenti aerei, e uno dei nostri punti di forza è il combattimento aria-terra. Non credo che sia stato raggiunto il limite di quanto possiamo offrire al giocatore, particolarmente per quanto riguarda i giochi su CD. Il supporto ottico ha aperto la strada a una nuova grande tipologia di giochi.

Uno dei numerosi punti di vista esterni selezionabili nel gioco. Alcuni saranno utilissimi per tenere d'occhio gli spostamenti dei nemici in prossimità dell'elicottero, continuando a volare.

PUNTI DI VISTA

Le viste esterne selezionabili in gioco includono: Tracking, in cui la telecamera segue un bersaglio nemico tenendo l'elicottero del giocatore in primo piano; Wingman, in cui la camera è montata su un elicottero che segue il giocatore; External, la classica vista esterna con distanza e angolazione variabili; Remote, in cui la telecamera rimane fissa in un punto e segue lo spostamento dell'elicottero del giocatore ruotando.

MISSIONE

Le partite possono essere di quattro tipi: missione singola, missione multi-giocatore, campagna singola, campagna multi-giocatore. Le prime possono essere a singolo o multi-elicottero, mentre le campagne sono solo multi-elicottero. Le missioni, invece, si dividono in: terrestri (anti-carro, anti-difesa aerea, ecc.), seek and destroy (in cui bisogna scovare i nemici e distruggerli), marine (contro sottomarini, navi, e mezzi navali da guerra), incursioni, combattimenti aerei e supporti tattici (che consistono nel ripulire zone nemiche per facilitare raid successivi).

http://www.oldgamesitalia.net/

A MENTE APERTA

MINDSCAPE dai mille VOLTI

Diamo uno sguardo alle novità in preparazione di una casa che, dopo l'acquisto della SSI, ha allargato ulteriormente i propri orizzonti videoludici. Simulazioni, wargame, GdR e un bizzarro titolo multimediale si stagliano all'orizzonte Mindscape...

Al contrario di quanto accade con la maggior parte delle software house che solitamente si specializzano in una tipologia di gioco, il passato della Mindscape è sempre stato caratterizzato dall'eterogeneità delle sue produzioni. Non solo avventure come la Lucas Arts, non solo simulatori come la Digital Image Design e non solo arcade come il Team 17: i titoli pubblicati dalla Mindscape hanno abbracciato praticamente tutte le tipologie di giochi, dai platform ai wargame, dalle avventure grafiche isometriche a quelle tridimensionali. E ne sono prova i suoi precedenti titoli, come *Balance of Power 1990, Captive, 4D Sports Driving, World Championship Tennis, Life & Death, D/Generation, Legend, Fury of the Furries, Out to Lunch* e *Dragon Lore*. Tutti giochi di successo, alcuni dei quali hanno fatto storia quando sono apparsi sugli scaffali dei negozi. E altrettanto storico è stato l'acquisto della gloriosa SSI, conosciuta in tutto il mondo per i suoi favolosi GdR, da parte della Mindscape, a sua volta acquistata dal colosso inglese Pearson, che controlla anche la Future Publishing (una delle principali case editrici che trattano videogiochi in Inghilterra) e il Financial Time. Oltre alla SSI, la Mindscape ha anche acquistato l'Atreid Concept, una società di sviluppo francese che sta lavorando a ***Warriors***, un rivoluzionario picchiaduro tridimensionale per PC.

I primi risultati dell'acquisto della SSI si vedranno tra poco, quando uscirà *Fury in the Pacific*, terza puntata della serie *Great Naval Battles* che ha conquistato migliaia di appassionati con le prime due puntate: *North Atlantic* e *Guadalcanal* (quest'ultimo arricchito da ben due data disk e da un editor di scenario). Nel nuovo episodio, il giocatore potrà vivere in prima persona e da entrambe le parti gli eventi che hanno caratterizzato lo scontro tra l'America e il Giappone nell'Oceano Pacifico durante

WARRIORS

I programmatori dell'Atreid Concept stanno sviluppando un gioco che, grazie a una particolare routine tridimensionale chiamata 3DBM (3D Bio Motion), potrebbe rivoluzionare il genere dei picchiaduro per PC. In *Warriors*, infatti, si potrà seguire l'azione da diversi punti di vista e zoomare avanti e indietro; tutta la grafica sarà calcolata in tempo reale e ogni combattente sarà composto da 15.000 punti.

Total Distortion è uno stravagante titolo multimediale sviluppato dalla Pop Rocket per la Mindscape che rifugge qualsiasi tipo di classificazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

la Seconda Guerra Mondiale. Si tratta di un'accurata simulazione che comprende la stragrande maggioranza dei veicoli bellici di entrambe le parti in guerra e che, grazie all'intuitiva interfaccia a icone, si rivelerà adatta tutti, dagli appassionati a quelli che hanno meno voglia di navigare tra decine di comandi complessi - tipici di questa tipologia di giochi. *Fury in the Pacific* è inoltre completamente riconfigurabile e permette di settare numerose **opzioni di gioco**, utilizzando dei semplici menu a icone.

È possibile seguire l'azione con due visuali: una in prima persona e l'altra "a volo d'uccello", anche se non bisogna dimenticare che, trattandosi di una simulazione e non di un arcade, questo aspetto non costituirà una delle principali attrattive del gioco, come invece accade normalmente: la grafica 3D, infatti, scenderà in secondo piano lasciando spazio alla profonda accuratezza simulativa.

Previsto unicamente in versione PC CD-ROM, *Great Naval Battles 3: Fury in the Pacific* sarà disponibile tra breve e comprenderà un editor di scenario, con il quale sarà possibile cambiare a piacimento le ambientazioni reali incluse nel gioco. I più motivati, inoltre, avranno la possibilità di creare delle enormi campagne che possono durare fino a trenta giorni di gioco: una vera e propria esperienza bellica al limite del realismo che non mancherà di coinvolgere totalmente il giocatore.

Rimanendo in ambiente simulativo, a maggio sarà disponibile *Silent Hunter* per PC CD-ROM. Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, il gioco permette di vestire i panni del comandante di un sottomarino americano (scelto tra diversi disponibili, tutti fedelmente riprodotti) di stanza nell'Oceano Pacifico; la grafica SVGA in alta risoluzione con visuale in prima persona a 360° e il sonoro iper-realistico fanno da contorno a un'esperienza simulativa che regalerà ore e ore di divertimento agli appassionati.

È possibile scegliere se prendere parte a una missione singola oppure se imbarcarsi in una lunga campagna, che cambierà in base alle esperienze accumulate in combattimento (cosa che ormai accade nella maggior parte delle simulazioni). Le missioni sono molto diverse tra di loro e comprendono i classici scontri in mare aperto, così come l'infiltrazione

OPZIONI DI GIOCO

Tra i numerosi parametri settabili: la qualità dell'impianto radar, la velocità di riparazione dei guasti e l'entità di ogni danno subito, la possibilità di schivare un torpedo, il tempo di ricarica delle singole armi e la loro precisione. Sarà possibile "customizzare" il gioco sotto i suoi quattro aspetti principali (Tactical, Air Ops, Campaign e Weapons) e persino avvantaggiare gli Americani piuttosto che i Giapponesi.

Sopra: Questa schermata mostra le possibilità che *Total Distortion* dà al giocatore per definire il proprio personaggio sotto l'aspetto fisico. È inoltre possibile scegliere il tipo di vita da lui condotto, il suo carattere e molte altre cose.
A sinistra: Lo scontro con l'Uomo Chitarra combattuto a colpi di... accordi musicali.

http://www.oldgamesitalia.net/

in porti nemici oppure il semplice appostamento per studiare le mosse delle forze navali avversarie. Il gioco comprende alcuni spezzoni video originali del conflitto che aumentano il feeling simulativo e che aiuteranno il giocatore a immergersi nell'azione. Inoltre, il veterano della Seconda Guerra Mondiale William "Bud" Gruner ha messo la sua grande esperienza al servizio dei giocatori, commentando la parte tecnica e tattica della simulazione, raccontando persino alcuni aneddoti di quando era al comando del sottomarino USS Skate. Non è difficile credere che, grazie all'aiuto di Gruner e all'abilità dei programmatori della SSI, *Silent Hunter* possa rivelarsi un grande successo.

L'ultimo gioco sviluppato da SSI per la Mindscape è *Thunderscape*, un Gioco di Ruolo fantasy per PC CD-ROM previsto per giugno che nasce dalla Divisione Progetti Speciali della SSI. L'idea consiste nel creare un mondo fantastico dove ambientare una serie di avventure che si intrecciano tra di loro; il mondo creato si chiama World of Aden e farà da background a un Gioco di Ruolo da tavolo, un gioco di carte e una serie di racconti, oltre che ai GdR su computer. *Thunderscape* è appunto ambientato nel mondo di Aden, dove Darkfall ha liberato le forze del Male, dando vita a delle terribili creature, i Nocturnal. Raggruppati sotto il comando di Anthrax, i Nocturnal minacciano di invadere le Terre del Nord e di trasformarle in un luogo di distruzione e disperazione. L'Esercito del Male ha già preso il controllo di un luogo di vitale importanza strategica situato su un passo di montagna, il castello Radiante, e si avviano a conquistare il resto del territorio. Per rallentare l'avanzata dell'armata, un gruppo di valorosi uomini dell'ordine dei Radianti si è offerto di liberare il castello dall'assedio e riattivare lo scudo magico che una volta lo proteggeva da ogni sorta di pericolo. Ovviamente il giocatore farà parte del drappello di uomini eroici che si sono tuffati in quest'ardua impresa. *Thunderscape* rappresenta la prima puntata di una lunga serie di GdR sviluppati internamente dalla SSI; il giocatore sarà affiancato nella sua impresa da diversi Personaggi non Giocanti che lo accompagneranno nei venti livelli di gioco ambientati in locazioni fantastiche che includono fortezze, miniere, caverne, complesse reti fognarie, catacombe e città abitate da bizzarre creature. Il gameplay è molto vario e include sanguinosi combattimenti, situazioni che richiedono una buona dose di ragionamento e trabocchetti di ogni tipo, il tutto condito da una trama avvincente e dettagliata.

Fury in the Pacific continua la saga di *Great Naval Battles* giunta alla terza puntata. Questa volta, protagonista è lo scontro tra americani e giapponesi nel Pacifico.

In *Great Naval Battle 3: Fury in the Pacific* sono contemplati tutti i principali mezzi bellici sia navali che aerei del periodo 1938-45. In questa immagine possiamo notare alcune portaerei famose, come la Saratoga di classe Lexington e la Ticonderoga di classe Essex.

Sviluppato dalla Rowan Software, la stessa software house che ha programmato il bellissimo *Dawn Patrol*, *Airpower* è un originale simulatore di volo in cui gli aerei hanno un look decisamente diverso da quelli che siamo abituati a vedere, essendo ambientato in una realtà alternativa. Un presente parallelo in cui le terre di Karanthia, da sempre governate saggiamente dall'Imperatore Thantos Araya, entrano in un periodo di instabilità quando l'imperatore muore. Mentre il principe Otto sta per essere incoronato, anch'egli muore, e gli unici eredi rimasti sono le quattro figlie del re. Tre di loro sono liete di lasciare il regno nelle mani del rispettivo marito, mentre la quarta, la Duchessa Gabrielle Doroxion, ha sposato volontariamente un uomo senza forza di volontà, il Duca di Mersia, per poter governare indirettamente le terre di Karanthia. Le quattro coppie iniziano quindi a contendersi il trono...

Sarà compito del giocatore far valere il proprio diritto al trono, e per far questo dovrà raggiungere Capital City. Prima, però, dovrà assicurarsi il supporto del popolo (o almeno di gran parte di esso) e si ritroverà a correre una gara contro il tempo e contro i suoi tre avversari. Ogni singolo abitante della contea di Karanthia potrà essere neutrale, schierato dalla parte del giocatore o di un avversario, oppure sotto il controllo di Warlord, un pericoloso bandito.

Per guadagnarsi il supporto di un distretto della contea, il giocatore avrà due possibilità: negoziare oppure usare il pugno di ferro. La via

Uno dei 28 mostri di *Thunderscape*, il GdR sviluppato dalla SSI che darà il via alla serie di giochi ambientati nel mondo fantastico di Aden. Per ottenere un elevato impatto grafico, tutte le creature del gioco sono state disegnate utilizzando delle workstation della Silicon Graphics.

diplomatica è sicuramente la migliore perché non è rischiosa e perché solitamente richiede meno tempo; purtroppo, però, non è sempre possibile, quindi bisogna ricorrere alle maniere forti, per esempio compiendo un raid in territorio nemico oppure assediando un distretto neutrale. In questi casi, il giocatore sveste i panni di comandante e indossa quelli di un valoroso pilota da guerra.

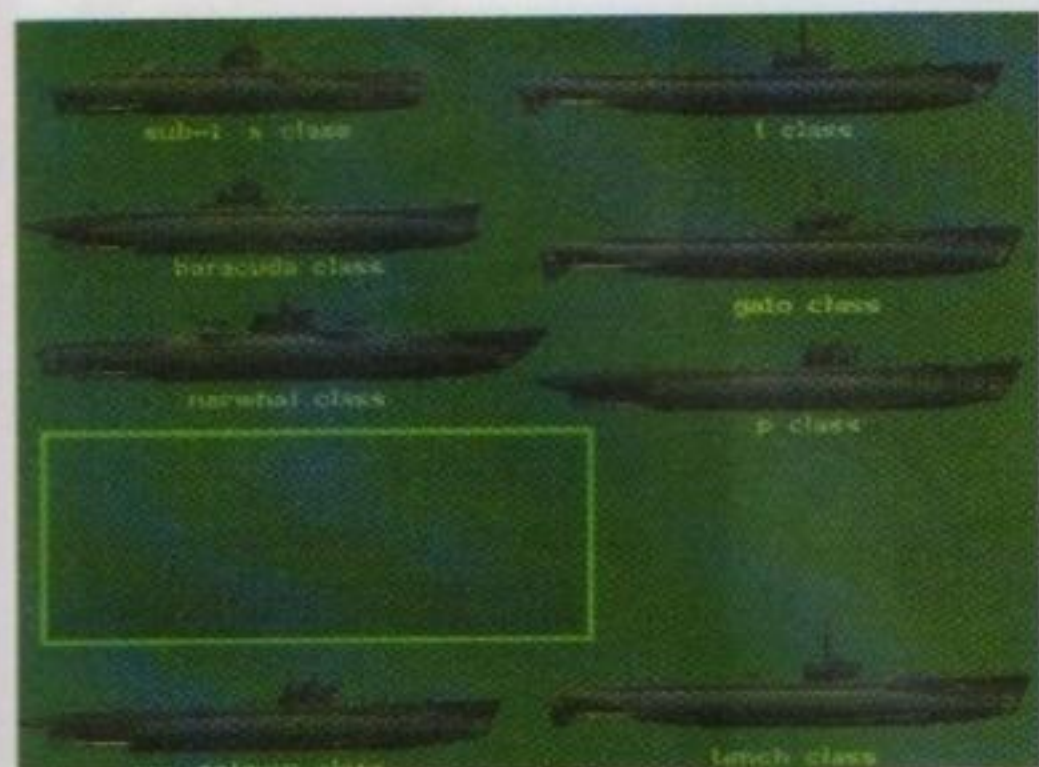
In *Airpower*, la reputazione di cui gode il giocatore riveste un ruolo molto importante: più elevata sarà, più facile sarà piegare un distretto relativamente debole oppure portare a termine una missione diplomatica. Una volta che questi riterrà di avere l'appoggio sufficiente per governare, potrà recarsi a Capital City e chiedere di salire al trono.

Il gioco uscirà in versione PC e PC CD-ROM e richiederà una CPU veloce (un 486 a 66MHz) nelle sezioni di volo in alta risoluzione, mentre per la parte strategica basterà un computer mediamente potente; inoltre sarà presente un'opzione che renderà le sezioni di volo accessibili ai PC di fascia media diminuendo la risoluzione a 320x200. Con ogni probabilità, la versione su CD sarà arricchita da parlato digitalizzato e animazioni renderizzate.

L'ultimo titolo in cantiere è *Total Distortion*, un prodotto multimediale a dir poco strampalato che comprende numerose mini-esperienze. Il giocatore dovrà scegliete il proprio stile di vita, l'aspetto, il nome, il sesso, il suo scopo finale e tuffarsi in un'avventura bizzarra ambientata nella Dimensione Distorta. Risvegliandosi dal coma che l'ha tenuto in bilico tra il mondo reale e la dimensione parallela, il giocatore potrà girare per il mondo assurdo di *Total Distortion* e compiere una serie di azioni apparentemente completamente "scollegate" tra di loro, come montare sequenze video, conversare con gli abitanti di questo mondo, giocare durante la fase REM del sonno, provare i propri poteri magici oppure cercare l'uscita di un enorme labirinto.

Il tipo di gameplay ricorda vagamente lo sfortunato tentativo della Sales Curve Interactive di creare un gioco "totale" che soddisfi una grande fetta di pubblico; quel tentativo si chiamava *Cyberwar* e non si può certo definire riuscito. Ora, però, la Mindscape sembra avere trovato la ricetta giusta, mischiando abilmente diversi generi di gioco e immergendo il giocatore in un vero e proprio universo alternativo in cui può interagire con tutti i suoi abitanti. Resta da vedere se, alla fine, *Total Distortion* manterrà le promesse fatte e se i programmatori della Pop Rocket (che stanno sviluppando il gioco) riusciranno a non creare un grosso minestrone di generi senza capo né coda. Le premesse sembrano buone e non resta che attendere fiduciosi; del resto, fino ad ora, la Mindscape ha dimostrato di sapersela cavare in ogni situazione e con ogni tipologia di gioco.

Paolo Verri

Un'immagine della sala di controllo di *Silent Hunter*, dalla quale si può accedere alle varie sezioni del gioco, come il ponte, il periscopio, il pannello degli strumenti e la mappa. Questa schermata con la funzione di menu principale prende spunto da un vecchio classico della Microprose, *Silent Service*, uno dei primi simulatori di sottomarino per Amiga e PC.

In *Silent Hunter* il giocatore potrà scegliere il sottomarino su cui imbarcarsi tra alcuni dei più famosi della Seconda Guerra Mondiale.

Utilizzando il periscopio si può controllare l'ambiente esterno rimanendo in immersione e lanciare i siluri, se necessario.

Klik & Play

IL 1° GENERATORE ISTANTANEO DI GIOCHI AL MONDO

PRODOTTO INTERAMENTE ITALIANO!

NON RICHIEDE ASSOLUTAMENTE CONOSCENZA DI PROGRAMMAZIONE

DISPONIBILE NELLE VERSIONI PC DISK PC CDROM

CON Klik & Play CREATE VOI IL VOSTRO GIOCO!

Software & Co.
Via Mazzini 12 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/223305 - Fax 0332/223828

Prenota il tuo divertimento

CHIAMA LO 0332/223305 PER AVERE L'INDIRIZZO DEL RIVENDITORE PIU' VICINO

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Qu[illegible]ata ai test. ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi.
Siamo coscienti che oggigiorno i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza. ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale. E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente. Tutto qui.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO

Sistema **PC-CD ROM**
Genere **GUIDA**
Software House **VIRGIN**
Sviluppatore **INTERNO**

SPECIFICHE GENERALI
Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore minimo richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, configurazioni consigliate e richieste, memoria di base ed eventuali gestori di memoria superiore necessari: sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.

9

+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito•Utilizzo innovativo delle tecnologie a disposizione•Programmazione di alto livello •Trama articolata•Grafica dell'altro mondo•Atmosfera evocativa•Musiche degne di un'orchestra sinfonica

– Volete sapere cos'è che non va in questo gioco?•Scrolling scattoso•Frame rate degno di un C64•Assenza pressoché totale di interattività•Grafica semplicistica•Effetti sonori inesistenti•Trama poco avvincente

GIOCHI RECENSITI

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK FORCES

CONSIGLIATO ZETA

Sono tempi duri per la ribellione: le spie fedeli agli ideali della vecchia Repubblica hanno scoperto un progetto imperiale che parla di una super-stazione da battaglia capace di disintegrare un intero pianeta: la Morte Nera. Starà a voi riuscire a impadronirvi dei piani di progettazione di questo terrore tecnologico…

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **SPARATUTTO 3D**
Software House: **LUCASARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

MON MOTHMA

Si tratta di una delle più importanti senatrici imperiali che, segretamente, tramava con l'Alleanza Ribelle sognando il ritorno della antica Repubblica Galattica. La storia racconta che il senatore Palpatine riuscì ad accentrare su di sé tanto potere da rovesciare il governo con un colpo di stato e autonominarsi Imperatore della Galassia. Dopo poco tempo sciolse del tutto il senato imperiale e diede ai singoli Moff (governatori locali: vassalli di un sistema simile a quello feudale) il controllo diretto sui settori. Mothma e gli altri simpatizzanti dei ribelli vennero inseguiti fino alle zone più esterne della Galassia e la principessa Leia Organa di Alderaan venne catturata. Successivamente, grazie anche all'aiuto di Kyle Katarn, la Morte Nera venne distrutta e la principessa tratta in salvo da un piccolo gruppo di coraggiosi eroi.

Una sonda imperiale. Normalmente questo modello viene usato per gli interrogatori ma, alla bisogna, può infliggervi parecchi danni.

Questo essere immondo è un mostro che vive nelle fogne e nei condotti sotterranei (come quello che intrappola Luke nel primo film).

In questo nuovo titolo Lucasarts impersonerete Kyle Katarn, un ex-agente imperiale attualmente al servizio dell'Alleanza Ribelle.

La vostra prima missione si svolgerà su uno Star Destroyer imperiale e il vostro compito sarà quello di localizzare e rubare i piani tecnici di costruzione della Morte Nera e, quindi, tornare alla vostra astronave per fuggire il più velocemente possibile. Raggiungerete in iperspazio la flotta ribelle e verrete ricevuti nientemeno che da **Mon Mothma**, leader assoluta dell'Alleanza. Sarà proprio lei a spiegarvi quanto sta accadendo: grazie ai piani rubati la Morte Nera è stata distrutta (e ci ricordiamo tutti molto bene come andò quella battaglia) ma all'orizzonte si affaccia una minaccia, se possibile, ancora più grande. L'Impero, infatti, sta conducendo degli esperimenti per creare delle nuove truppe d'assalto cibernetiche chiamate Dark Trooper: una decina di questi soldati può distruggere e presidiare nel giro di poco tempo un'intera base ribelle… "Avrei dovuto continuare a lavorare per l'Impero", commentate a queste grigie notizie, ma siete pronti a rimboccarvi le maniche e ad aiutare i ribelli in questa ennesima, pericolosissima impresa. Sarete soli con voi stessi e dovrete superare una dozzina di missioni di difficoltà sempre crescente, armati del vostro blaster e delle armi che troverete lungo il vostro cammino.

Con questi strepitosi avvenimenti ha inizio *Dark Forces*, il tanto atteso sparatutto 3D "alla *Doom*" della Lucasarts, basato sul background della trilogia di Guerre Stellari.

Essendo un patito di *Doom* e *Doom II* e un grande fan di Luke Skywalker & Company, non posso negare di aver posato le mie dita sulla tastiera con emozione e impazienza, forse aspettandomi troppo per qualsiasi gioco di questo tipo.

Mi sono subito trovato all'interno dello Star Destroyer. Ho controllato le luci sul mio casco e ho dato un'occhiata verso l'alto e verso il basso per controllare la stanza in cui mi trovavo… Poi mi sono lanciato in avanti a tutta velocità spostandomi lateralmente e sparando una raffica di colpi con il blaster contro gli ufficiali imperiali che ricambiavano il mio fuoco… Mi sono accucciato dietro una console di comando e sono balzato fuori all'improvviso finendo anche l'ultimo nemico. Come premio, alla fine dello scontro, ho potuto imbracciare un fucile blaster a ripetizione e ho recuperato munizioni in abbondanza: ero pronto per proseguire e non avevo neanche un graffio.

La sensazione di **realismo**, già dopo i

REALISMO

Il realismo delle situazioni viene creato da una serie di particolari e di finezze che fanno parte del Jedi Engine: solo per fare un esempio, non potrete lanciarvi da altezze superiori a pochi metri senza venire gravemente feriti o addirittura rimanere uccisi.

Ecco un'immagine ravvicinata della vostra nave da cacciatore di taglie: la Lucasarts non si fa pregare in quanto a effetti speciali.

Il vostro casco è dotato di luci che potrete accendere nelle zone più buie, come in questo caso… Ma fate attenzione a non finire le batterie!

Info

Il livello di dettaglio e la grandezza della finestra di gioco possono essere modificati a piacere per sfruttare al massimo le potenzialità del sistema. Questo, almeno secondo la Lucasarts permette a *Dark Forces* di girare su qualunque sistema, dai 386 al Pentium. Comunque, il manuale consiglia almeno un 486 con 8 Mb di RAM. Il gioco supporta SoundBlaster, Roland e General Midi, Pro Audio Spectrum e TM Sound Card, nonché l'uso di mouse, joypad o joystick di ogni tipo (compreso Flightstick Pro e company). Nota dolente: non è possibile, purtroppo, giocare con più computer collegati in rete.

Il blaster a ripetizione imperiale è una delle armi più potenti, ma non sarà facile riuscire a trovarlo!

primi minuti di gioco, è davvero eccezionale ed è merito del Jedi Engine, il "motore" grafico sviluppato dalla Lucasarts che permette di compiere tutte queste azioni e, inoltre, saltare, camminare inginocchiati, prendere la mira con lo sguardo tirando a bersagli sopra e sotto di noi e muoversi in ambienti ricchi di **effetti atmosferici** come nebbia, brina, nuvole o vapore.

Le differenze con *Doom* sono molte e il gioco, in definitiva, per certi aspetti come il sistema di salvataggio e il numero fisso di "vite", assomiglia molto di più a *Descent* (recensito nel primo numero di ZETA). I **livelli** non sono un semplice spara-spara in cui dovrete esplorare ogni angolo, trovare le chiavi e raggiungere l'uscita, ma consisteranno in vere e proprie missioni che vi verranno affidate da una vostra compagna nelle schermate di briefing, come accade in *X-Wing* o in *TIE Fighter*.

Lo svolgersi di queste missioni, invece, assomiglia alla gestione dei livelli di un normale gioco di piattaforme: affronterete la missione, come già detto, con un numero fisso di vite (in ogni livello, a cercar bene, potrete trovare una o due vite-extra) e troverete dei punti di salvataggio automatico dai quali potrete ricominciare in caso di morte prematura. Una volta

Ecco un'immagine che mostra qualcosa di impossibile per l'engine di Doom: combattere con la mappa sullo schermo in sovraimpressione.

La mappa si può vedere sovraimpressa durante il gioco oppure normalmente, accedendo a questo menu (in cui potrete vedere le armi, l'equipaggiamento, la missione e gli obiettivi).

Un droide-sonda imperiale da combattimento: questi aggeggi sono molto pericolosi e bene armati.

Uno dei livelli si svolgerà a bordo del super incrociatore stellare di Lord Fener, il micidiale Executor.

EFFETTI ATMOSFERICI

Gli effetti speciali che potrete ammirare durante il gioco comprendono nebbia e vapori, ma anche il terreno ghiacciato su cui scivolerete e corsi d'acqua dentro i quali vi muoverete più lentamente producendo il rumore dello sciacquiolasciando spruzzi tutt'attorno a ogni colpo di laser

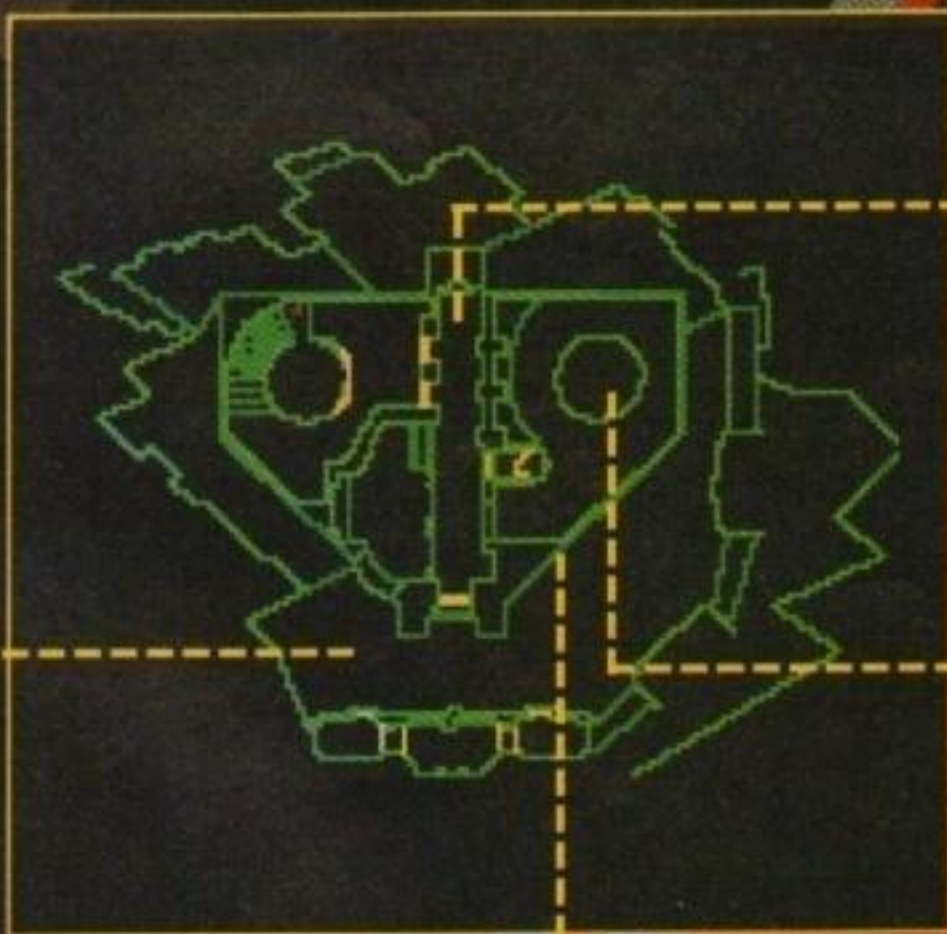
LIVELLI

La costruzione dei livelli è più complessa di quella di *Doom*: è possibile, finalmente, avere due piani effettivamente sovrapposti, effetto realizzato possibile grazie alla creazione di "porzioni" di mappa collegate tra di loro tramite scale o ascensori.

DARK FORCES

Diamo una rapida occhiata ai diversi piani del primo livello di Dark Forces, ai luoghi che dovrete visitare e agli oggetti che dovrete raccogliere per superarlo e portare i piani della Morte Nera alle forze dell'Alleanza Ribelle.

1° PIANO

Armati soltanto del vostro blaster vi troverete subito ad affrontare dei soldati imperiali. Dovrete andare nella parte esterna del livello e usare un ascensore per conquistare la chiave rossa che vi servirà ad aprire la serratura bloccata. Dietro la porta troverete un ascensore che vi porterà a un piano superiore; qui dovrete azionare una leva per aprire le porte che si trovano alla vostra destra nel corridoio interno.

Appena vi calerete in questo livello troverete, in una stanza in fondo al corridoio sulla destra, degli ufficiali e delle guardie imperiali che cominceranno subito a bersagliarvi con i fucili blaster.

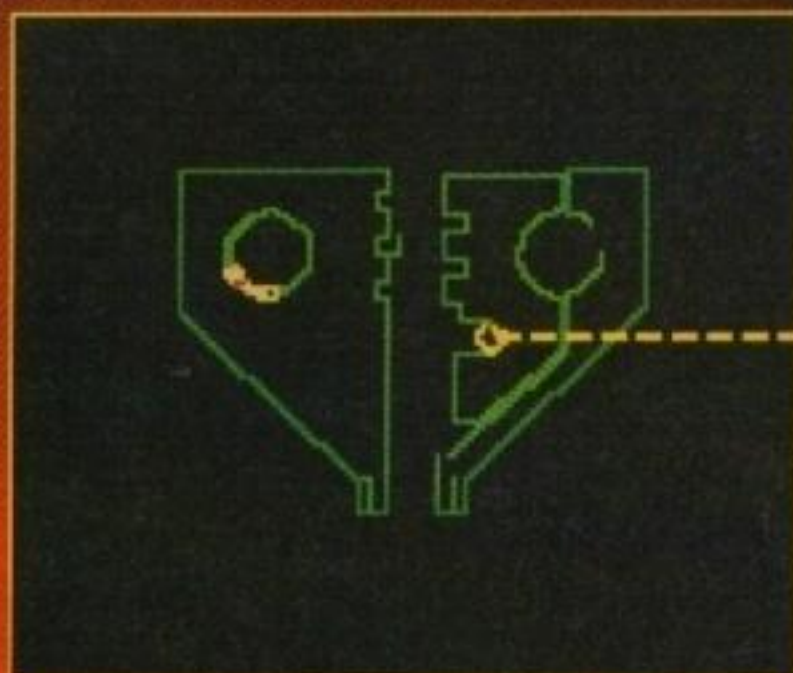
In questa stanza troverete numerosi ricaricatori e celle di energia per i vostri strumenti, come la luce d'emergenza del vostro elmetto.

Dopo aver messo fuori gioco tre o quattro stormtrooper e un ufficiale, potrete ricaricare le vostre armi e raccogliere la chiave rossa.

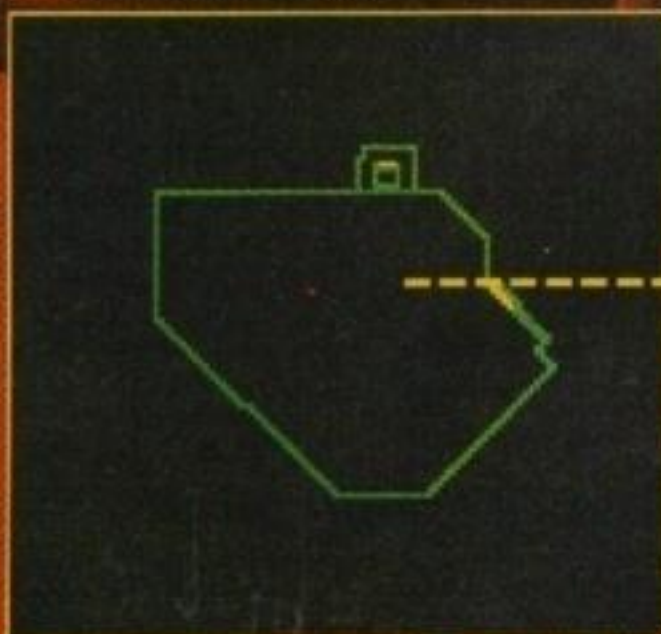
Una volta trovata la chiave rossa potrete tornare in questo punto e attivare l'interruttore per aprire questa grossa porta corazzata: salite sull'ascensore e tenete il blaster a portata di mano.

http://www.oldgamesitalia.net/

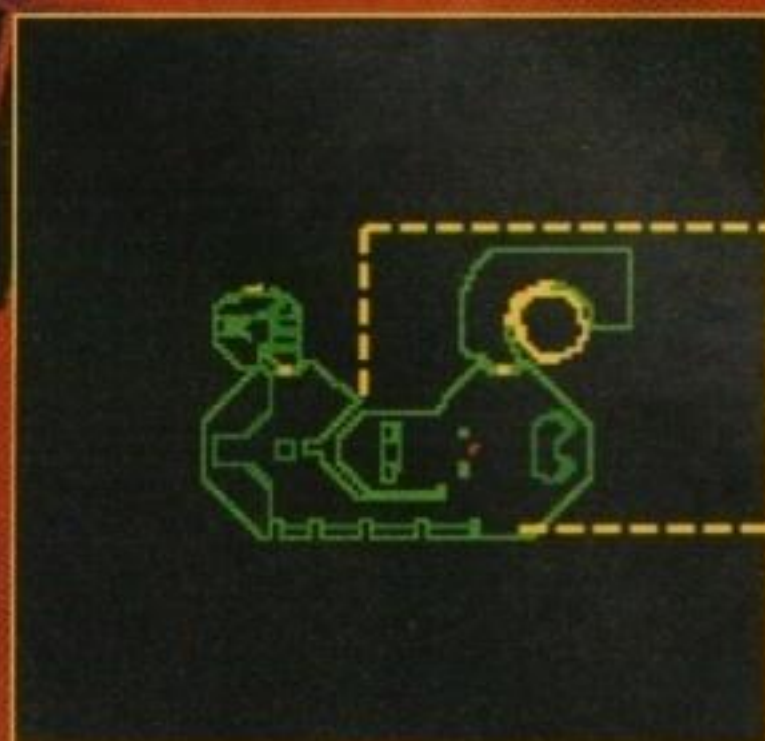
2° PIANO

Questa sezione si trova esattamente sopra la parte interna del primo piano: dovrete eliminare alcune guardie imperiali e verrete premiati da alcuni bonus e dalla presenza di una leva che farà aprire le porte del corridoio sottostante. Nascosti sulla parete del corridoio ci sono alcuni detonatori termici.

Se salterete da questo punto prendendo la rincorsa, sbatterete contro uno scomparto segreto nel muro di fronte, che contiene degli utilissimi detonatori termici.

3° PIANO

Si tratta dell'hangar di atterraggio dove la vostra nave arriverà a prendervi (non appena avrete folgorato gli Stormtrooper che tenteranno di impedirvi la fuga). Godetevi la sequenza di atterraggio della nave: ne vale proprio la pena!

Ed eccoci giunti alla fine della missione: avete finalmente recuperato i piani segreti di progettazione della Morte Nera e potrete fuggire a tutta velocità sulla vostra astronave!

SOTTERRANEI

Scese le scale dovrete affrontare alcune guardie e un ufficiale dietro una console di controllo. Sulla parete dietro questa postazione c'è una leva che rivelerà i piani della Morte Nera. L'ascensore che vedete alla sua sinistra, invece, vi porterà all'hangar dove vi attende l'astronave che vi porterà alla salvezza!

Dopo aver azionato la leva dietro la postazione di controllo dell'ufficiale imperiale si aprirà il muro che nasconde la scheda che state cercando: qui sopra ci sono i piani completi di costruzione della nuova stazione da battaglia dell'Imperatore.

Quando giungerete nei sotterranei potrete anche voi ammirare questa finezza: su un olo-proiettore ruota un'immagine tridimensionale della Morte Nera!

http://www.oldgamesitalia.net/

SISTEMA DI CONTROLLO

Se avete a disposizione un Flightstick Pro potrete controllare il personaggio in tutti i suoi movimenti senza alcun problema: grazie al Coolie Hat potrete muovervi lateralmente e guardare in alto e in basso, con i tasti potrete cambiare le armi, accedere alla mappa e sparare e, naturalmente, con la manopola vi potrete muovere in tutte le direzioni.

Questo è il volto di Katarn, l'ex-agente imperiale che lavora per la ribellione e che voi controllerete nel corso del gioco.

Il generale Mohc è il bieco ufficiale che sta dietro al progetto dei Dark Trooper: il suo curriculum parla di crimini terrificanti perpetrati durante la "Guerra dei Quoti".

Un altro esempio degli esterni di *DF*: in questo caso una delle pareti esterne dello Star Destroyer imperiale in cui vi siete infiltrati.

Ecco uno dei livelli più angoscianti in assoluto: prigionieri sull'astronave di Jabba the Hutt dovrete affrontare a pugni questo terribile drago alieno.

La vostra astronave vi lascia al vostro destino e sfreccia in uno stupendo tramonto: gli esterni di *Dark Forces* sono ricchi d'atmosfera.

So this is Katarn the one that has been a thorn in Mohc's side.

Nelle scene di intermezzo, talvolta, vengono usate sequenze digitalizzate dai film: in questo caso vediamo il terribile Jabba the Hutt.

STOP, YOU REBEL SCUM!

Ecco una delle frasi digitalizzate che vi sentirete urlare contro dai nemici... Diamo una rapida occhiata solo ad alcune creature, fra le tante, che incontrerete e combatterete nei vari livelli.

Droide-sonda imperiale (L'impero Colpisce Ancora)
Sono droidi volanti che vi possono sorprendere dall'alto. Generalmente vengono usati come sonde di rilevazione, ma possono essere utilizzati anche come guardiani.

Remota (Guerre Stellari)
Luke si esercitava a parare con la Spada Laser i colpi sparati da questa macchina: sono mini-droidi volanti terribilmente difficili da colpire.

Droide da Interrogazione (Guerre Stellari)
Normalmente viene usato per fare parlare i prigionieri ma, all'occorrenza, può diventare un avversario sfuggente e pericoloso.

Mastro delle Fogne (Guerre Stellari)
Queste bestiacce infestano gli schiocciatori dei rifiuti e le fogne delle basi imperiali: si cibano di tutto ciò che incontrano, quindi vi conviene tenere il blaster a portata di mano.

Storm Trooper (Guerre Stellari/L'Impero Colpisce Ancora/Il Ritorno dello Jedi)
Le famosissime truppe d'assalto imperiali: nel gioco, così come nel film, vi mancano quasi sempre con i primi colpi, dandovi l'opportunità di replicare.

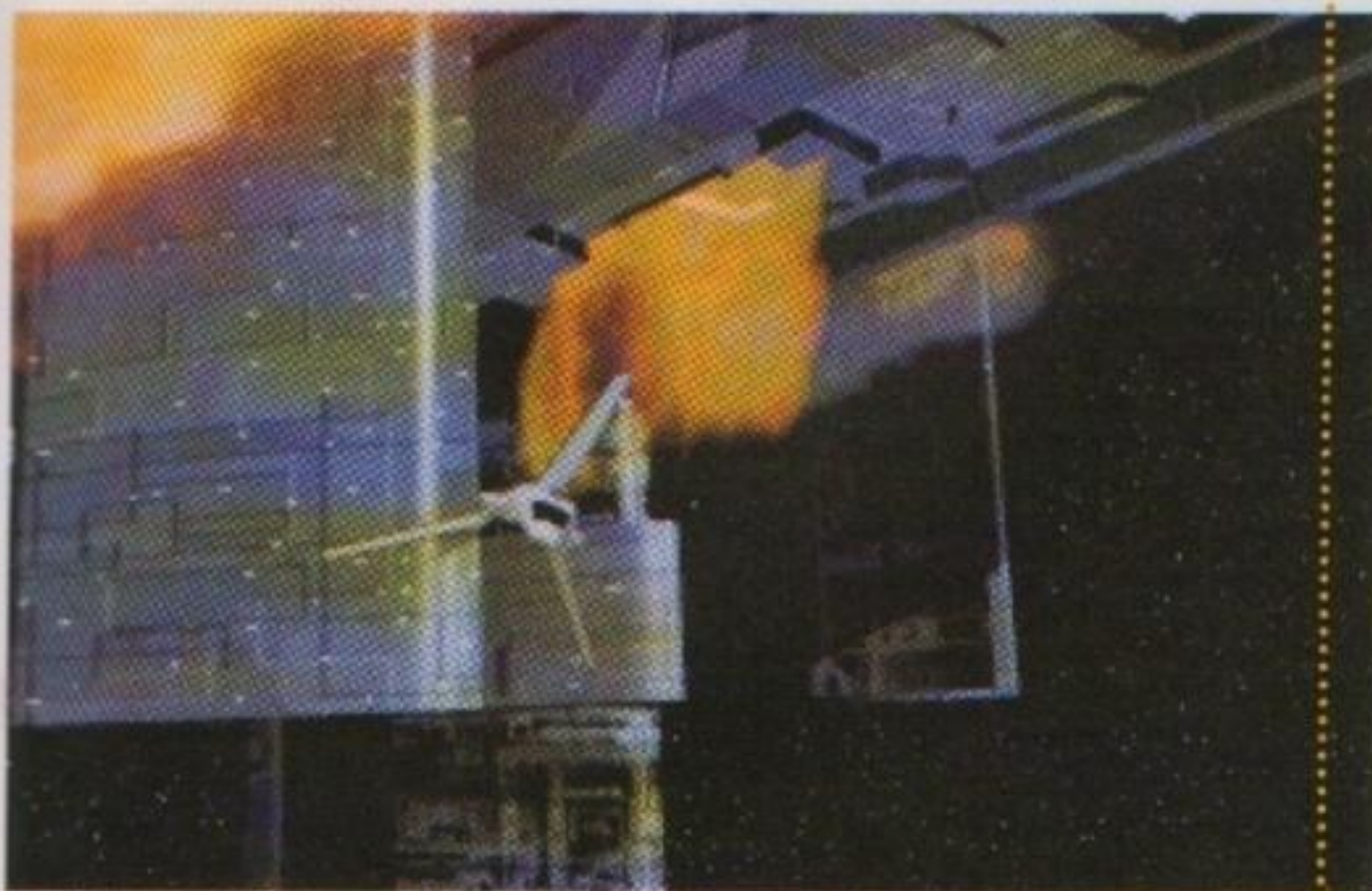
Guardie Gamorreane (Il Ritorno dello Jedi)
Sono guardie generalmente al servizio degli Hutt, come Jabba nel suo palazzo, durante le sequenze iniziali del terzo film. Sono armate di lame vibranti e sono molto dure da abbattere.

Dark Trooper
Non abbiamo voluto rovinarvi la sorpresa con un'immagine, ma è evidente che, prima o poi, durante il gioco, dovrete affrontare questi super-soldati cibernetici.

finite le vite, però, dovrete rigiocare il livello da capo (game over?) e l'unico modo di assicurarsi un salvataggio duraturo consiste nel superamento del livello precedente... Un sistema che, data la vastità e la complessità dei livelli dal terzo in poi, risulta decisamente frustrante (un po' come certe missioni di *X-Wing* che avevano dei grossi problemi di bilanciamento nel livello di difficoltà, . Un conto è ripetere anche dieci volte un combattimento che, però, dura pochi minuti (come può accadere in *Doom* e nei giochi che hanno lo stesso tipo di sistema di salvataggio), mentre tutt'altra cosa è dover ripetere da capo un'ora e mezza di duro lavoro...

Un difetto, dunque, non da poco, che mina la giocabilità e la longevità di un prodotto altrimenti assolutamente eccezionale. Dovrete prendere un po' confidenza con questo titolo, dato che il **sistema di controllo** è decisamente più complesso di quello di *Doom* e assomiglia più a quello di *System Shock* (anche se è organizzato peggio sulla tastiera ma, d'altra parte, è possibile riconfigurarlo completamente come preferite): i comandi sono più numerosi e, perciò, vi servirà certamente un certo periodo di tempo perché diventino istintivi. Una volta superate queste prime difficoltà, però, ciò che *Dark Forces* vi offrirà è un'interfaccia ricca di possibilità di movimento e di varianti, un passo avanti rispetto a quella di *Doom*.

Un altro aspetto interessante del gioco è il sistema di auto-mapping: in questo caso potrete richiamare direttamente sullo schermo di gioco la porzione di mappa che avete esplorato e continuare a controllarla mentre state giocando: la mappa si aggiornerà in tempo reale mentre vi muovete. Inoltre, sempre a causa della complessità dei livelli, noterete ben presto che la mappa completa è, in realtà, composta da più "sotto-mappe" collegate tra di loro tramite scale o ascensori...

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle scene della sequenza finale del gioco: prima di assistere a queste immagine dovrete sudare ben più delle proverbiali sette camicie.

La flotta ribelle si raduna al rendez-vous. Li raggiungerete con i piani segreti della Morte Nera per discutere direttamente con Mon Mothma.

Una volta scesa quella scala o superato quel passaggio scomparirà la porzione di mappa precedente per lasciare spazio a quella in cui vi state muovendo attualmente.

Il sistema, indubbiamente, è un notevole passo in avanti rispetto alle interfacce alla *Doom* o alla **Heretic**, tuttavia se per abituarvi ai comandi su tastiera vi ci vorranno un paio di partite, per abituarvi a muovervi mentre controllate i vostri spostamenti sulla mappa vi ci vorrà qualche tempo in più: l'effetto del doppio movimento può, all'inizio, creare un bel po' di confusione, soprattutto se da dietro un angolo sbuca improvvisamente uno Stormtrooper imperiale che comincia a bersagliarvi con il fucile blaster.

Se preferite, comunque, è possibile (tramite il tasto F1) accedere alla mappa in modo più tradizionale (anche se non potrete muovervi, in questo caso) e richiamare sullo schermo altre informazioni utili e, talvolta, necessarie allo svolgersi sulla missione, come l'inventario (le chiavi raccolte, le lenti a infrarosso, la maschera anti-gas, ecc.), le vostre armi (blaster, fucili, detonatori termici, ecc.), gli obiettivi principali da raggiungere o il briefing della missione, prima di poter passare al tanto agognato livello successivo.

Le innovazioni sono molte e gradite, ma ci sono alcuni difetti che non fanno di *Dark Forces* la rivelazione assoluta che un po' tutti si aspettavano... E come ultima, piccola delusione, voglio smentire le voci che affermavano che nel gioco, tra le armi disponibili, fosse stata inserita anche la Spada Laser: purtroppo non è affatto così e, nonostante la varietà e l'efficacia delle macchine di morte a nostra disposizione, il privilegio di impugnare l'elegante arma dell'ordine mistico più antico della Galassia ci è stata negata.

Yuri Abietti

L'ARSENALE DEL PERFETTO RIBELLE

"...Non è goffa o erratica come un folgoratore, è elegante, invece, per tempi più civilizzati..." Con queste parole, in Guerre Stellari, Obi Wan Kenobi descriveva all'affascinato e incredulo "giovane Skywalker" la Spada Laser di suo padre. Purtroppo quest'arma, probabilmente una delle armi che hanno colpito maggiormente l'immaginario collettivo del pubblico per la sua eleganza e la sua incredibile potenza, non è stata inserita nel gioco (anche perché Kyle Katarn, il personaggio che interpretate in *Dark Forces*, non è certo un Cavaliere Jedi), ma potete consolarvi con qualcuna delle armi che vi descriviamo qui di seguito. Naturalmente ogni arma ha un suo particolare utilizzo e ha caratteristiche che possono essere usate per interagire con gli oggetti e alcuni elementi del background (con il blaster potrete fare scattare delle serrature, mentre con le mine potete far saltare delle porte, ecc.). Buon divertimento!

PUGNI: Se entrate a stretto contatto con un nemico riuscirete con pochi colpi ad abbatterlo.

BLASTER: La classica pistola a plasma surriscaldato Efficace ma non molto veloce.

FUCILE BLASTER: Un fucile a ripetizione caricato con le stesse celle di energia del Blaster normale. Ancora più efficace e velocissimo (è dotato di auto-fire).

BLASTER IMPERIALE A RIPETIZIONE: Un'arma che non si è mai vista nei film (a meno che non mi ricordi proprio male) ma che risulta ancora più potente del "normale" fucile Blaster.

LASER CUTTER: Sinceramente mi sono un po' stupito di averlo trovato tra le armi, dato che con questo termine (letteralmente "tagliarino laser") nel gioco di ruolo ufficiale si intende uno strumento di precisione a metà tra un intagliatore con punta di diamante e una piccola fiamma ossidrica. Qui, invece, è un'arma decisamente micidiale!

CANNONE A IONI: Ottimo contro i robot e i macchinari in genere, dato che manda totalmente in "pappa" i circuiti integrati e i collegamenti elettrici.

DETONATORI TERMICI: Delle vere e proprie bombe a mano super-potenti che possono abbattere tutti i nemici in un certo raggio d'azione. Molto utili quando dovete affrontare un intero plotone di Stormtrooper.

MINE: Potrete lasciarle in punti critici e aspettare che un nemico ci passi sopra oppure metterle vicino alle porte che non vogliono aprirsi per farle saltare e passare ugualmente.

LANCIA-MISSILI: Un'arma particolarmente utile nelle situazioni critiche, poiché può oltrepassare muri e pareti ed è veramente distruttiva.

SUPER-CANNONE Spara proiettili enormi che distruggono pressoché qualunque bersaglio: è ottimo contro gruppi di nemici ben armati o contro singoli avversari particolarmente ostinati e bellicosi.

Una spia ribelle è stata catturata da Vader e dal suo tirapiedi: starà a voi salvarla dalle prigioni imperiali.

HERETIC

Il movimento della testa verso l'alto e verso il basso che è stato implementato in *Dark Forces* era possibile anche in questo precedente titolo della stessa casa di sviluppo di *Doom*.

Scoprirete che non sarà facile prendere la mira con queste armi: è finita la pacchia di *Doom!*

STAR WARS

8

\+ L'interfaccia comando è un notevole passo avanti rispetto al classico Doom • L'atmosfera di Guerre Stellari è riprodotta con fedeltà e precisione • Altissimo grado di longevità • Grafica e sonoro eccezionali.

\- Ci vorrà un po' di tempo per abituarsi al sistema di controllo • Il sistema di salvataggio può frustrare il giocatore poco paziente

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT II

Sistema: **PC/PC CD-ROM**
Genere: **PICCHIADURO**
Software House: **ACCLAIM**
Sviluppatore: **PROBE**

Alcuni giochi, dopo aver venduto particolarmente bene in un formato, vengono convertiti per tutte le piattaforme in commercio. È il caso di Mortal Kombat II *che, dopo aver spopolato sulle console Sega e Nintendo e sull'Amiga, tenta la fortuna in versione PC. Adesso manca solo la conversione per Mac!*

Johnny Cage ha clamorosamente mancato Sub-Zero. In questo schermo, se utilizzate i soli pugni vedrete apparire nell'angolo in basso a destra la faccia di un programmatore. Lui vi condurrà dal misterioso Smoke.

Questo non è certo il primo caso di trasposizione di un gioco tra due macchine profondamente diverse quali possono essere un PC e un Super Nintendo. Era già capitato molte volte e, di recente, capita sempre più spesso. Gli ultimi casi sono stati *Syndicate* e *Theme Park* in un verso e *The Lion King* e *Aladdin* nel verso opposto. *Mortal Kombat II*, ovviamente, rientra in questa seconda categoria, visto che ricorda molto più la versione per il 16-bit Nintendo che non il coin-op originario.

Evidentemente questo tipo di operazione funziona e questo ci rimanda all'amletico dubbio sull'esistenza della macchina da gioco definitiva. Ma lasciamo per il momento da parte questo interessante, benché poco originale, dibattito e torniamo al gioco in questione.

Shang Tsung e il suo aiutante Goro sono stati sconfitti nel primo episodio. Ma si vendicheranno.

Shang Tsung si inchina al cospetto di Shao Kahn nel tentativo di farsi perdonare per la recente disfatta.

Come alcuni ricorderanno, nell'episodio precedente, anch'esso disponibile per tutti i formati, il mutante Shang Tsung aveva organizzato un torneo con lo scopo di indebolire la resistenza e spianare il campo all'avanzata del suo signore Shao Kahn. Ma il suo piano fallì e ora è giunto il momento di vendicarsi. Questa volta il torneo è organizzato direttamente da Shao Kahn, che rappresenta anche l'ultimo gradino da superare per tornare vittoriosi.

La storia è solo un banale pretesto per giustificare l'ennesimo picchiaduro a incontri, ma le molte qualità positive rendono *MKII* un gioco decisamente interessante. Come già detto, la struttura di base ricalca quella ampiamente collaudata della saga di ***Street Fighter***, vero e proprio fondatore di una categoria che su console ha già raggiunto la saturazione. Ci si sfida in match al meglio dei tre round, ovvero per battere un avversario e passare a quello successivo bisogna sconfiggerlo due volte, per far questo è necessario ridurre la sua energia vitale a zero utilizzando pugni, calci e colpi speciali dagli effetti particolarmente devastanti.

Nel modo a due giocatori schermate come queste riepilogano le vostre scelte. Liu Kang VS Reptile.

Questa è una delle mosse speciale di Liu Kang. Si tratta di un veloce e letale calcio aereo.

STREET FIGHTER

Nell'originale *Street Fighter*, che ebbe un successo limitato, si poteva controllare il solo Ryu. Qualche anno più tardi uscì *Street Fighter II* e scoppiò il boom dei picchiaduro a incontri. Adesso siamo giunti al sesto episodio di questa interminabile saga, conosciuto come *Super Street Fighter II Turbo*.

http://www.oldgamesitalia.net/

Grazie a questa mossa Scorpion si può teletrasportare da una parte all'altra dello schermo.

Se si diminuisce il livello di dettaglio grafico le catene in primo piano scompaiono. Tutto sommato è una perdita più che accettabile.

Se il colpo di Sub-Zero avesse colpito Johnny Cage, adesso la star americana si ritroverebbe completamente congelata e immobilizzata.

Info

MKII è disponibile sia in versione 3.5" (8 dischi), sia in versione CD-ROM. In entrambi i casi l'installazione richiede 20 MB liberi su HD, dato che il CD serve solo a risparmiare tempo nella fase di installazione e a evitare il noioso inserimento della password. Le due versione sono identiche e per girare richiedono almeno un 386DX a 33 MHz, 4 MB di RAM e una scheda sonora a scelta tra Gravis Ultrasound, l'intera gamma di SoundBlaster e compatibili, Roland SCC-1 e LAPC-1. Tuttavia, per arrivare al livello delle conversioni per console e ottenere la massima fluidità di movimento senza dover rinunciare ad alcuni dettagli, dovrete disporre di un 486DX2 a 66 MHz, 8 MB di RAM e di un Gamepad Gravis. Il joypad a quattro pulsanti è essenziale, visto che altrimenti sarete costretti a utilizzare la scomoda combinazione joystick/tastiera o la sola tastiera.

I personaggi tra cui scegliere il proprio combattente sono dodici, ma solo cinque di questi sono stati presi direttamente dal primo capitolo di questa serie. Del precedente episodio sono rimasti Liu Kang, un orientale esperto di arti marziali che ha nuovamente lasciato il suo tempio per sete di vendetta, Johnny Cage, una star in cerca di una buona sceneggiatura per il suo prossimo film, Sub Zero, un ninja assoldato per uccidere Shang Tsung, Scorpion, acerrimo nemico di Sub Zero, e Rayden, un guerriero solitario deciso a fermare Shao Kahn.

Tra i nuovi personaggi, invece, troviamo alcune vecchie conoscenze come Reptile, il misterioso ninja verde mezzo uomo e mezzo rettile, e Shang Tsung, deciso a vendicarsi per la recente disfatta. Mentre completamente nuovi sono Kung Lao, un monaco Shaolin armato di un tagliente copricapo, Kitana e Mileena, due abili lottatrici armate rispettivamente di ventagli e coltelli, Jax, un soldato delle forze speciali americane accorso a liberare ***Sonya e Kano***, e Baraka, un mostruoso combattente deciso a uccidere Liu Kang. Da segnalare ci sono anche gli avversari segreti che potrete affrontare solo se effettuate il movimento giusto al momento giusto, e alcuni altri piccoli segreti che arricchiscono piacevolmente il gioco.

Gli sprite e i fondali sono stati completamente ridisegnati, o meglio, visto che i combattenti sono stati realizzati digitalizzando atleti in carne e ossa, è stato rinnovato il guardaroba. Adesso il giocatore ha a disposizione più mosse speciali, effettuabili con la classica combinazione di movimenti, e un gran numero di mosse finali, realizzabili solo una volta che l'energia avversaria è stata ridotta a zero.

Proprio le mosse finali hanno decretato

Talvolta, da dietro a quello strano albero, spunta un ninja grigio. È Smoke, uno dei lottatori segreti.

Kung Lao si è appena teletrasportato. Con questa mossa si può facilmente sorprendere l'avversario.

SONYA E KANO

Questi due personaggi protagonisti nel primo episodio sono scomparsi nel seguito e li ritroverete prigionieri nello schermo di Shao Kahn (a patto che gicchiate con il massimo dettaglio grafico).

Scorpion è in grado di scagliare un arpione per tirare a se il suo avversario. In casi come questo il sangue scorrerà copioso, ma fa tutt'altro che impressione.

Questa è la spettacolare Fatality di Liu Kang. Tra poco quel drago staccherà il busto di Reptile.

Johnny Cage ha appena eseguito una Babality sulla bella Kitana trasformandola in un neonato.

il grande successo di *MK* ed era quindi inevitabile che questo aspetto venisse curato con particolare attenzione. Ad esempio Kitana, una delle due dolci fanciulle che potrete selezionare, può baciare l'avversario fino a farlo scoppiare in mille pezzi (Fatality 1), decapitarlo con il suo ventaglio (Fatality 2), trasformarlo in un bambino (Babality), infilzarlo sul soffitto (Spikes), scagliarlo giù dal ponte (Pit 2), gettarlo in un fiume di acido (Dead Pool) o semplicemente risparmiarlo (Friendship).

Ovviamente alcune di queste mosse mostrano un copioso spargimento di sangue con un discreto realismo, e questo è l'altro motivo per cui questo gioco ha avuto tanto successo e, nello stesso tempo, è stato tanto criticato dalla solita stampa disinformata, che è arrivata addirittura a riportare un presunto massacro di bambini (evidentemente male interpretando la Babality).

In definitiva si può parlare di un vero e proprio seguito più che di una semplice espansione, e questo è già un elemento che pone *MKII* al di sopra di molti altri prodotti del genere.

Per quanto riguarda la parte tecnica, non ci sono da segnalare particolari pregi o difetti. Le opzioni a disposizione sono essenziali: si può scegliere il tipo di controllo, la scheda audio, il settaggio della difficoltà e il grado di dettaglio grafico. Eliminando il sonoro e togliendo alcuni particolari marginali del fondale si guadagna notevolmente in fluidità, elemento fondamentale in questo genere di giochi.

Di fatto si tratta dell'esatta conversione della versione SNES che ha ricevuto votazioni altissime su tutte le riviste specializzate. Stessa grafica in 320x200 a 256 colori e stessa giocabilità, ma bisogna tener presente che la versione su cartuccia occupa 32 **MBit**, pari a 4 MByte, e gira su una macchina da meno di trecentomila lire.

Questa considerazione assume maggior peso se si considera che su PC si sarebbe potuto fare di meglio a livello grafico, come per *Rise of the Robots*, e che esiste già un fantastico picchiaduro creato appositamente per sfruttare tutti i vantaggi che un computer può offrire. Sto parlando di **One Must Fall**, che rimane sicuramente il miglior prodotto del genere, visto che non ha nulla da invidiare a *MKII*, nemmeno le Fatality, e che vanta una parte manageriale unica in questo genere.

Comunque sia, *MKII* rimane un ottimo picchiaduro, anni luce più avanti del succitato *Rise of the Robots* o della vecchia conversione di *Street Fighter II*, che piacerà sicuramente a tutti i fanatici del coin-op e a chi, per una volta, ha invidiato i possessori di console.

Claudio Tradardi

MBIT

Nel mondo delle console si è ormai radicata l'usanza di indicare la "grandezza" di un gioco in Bit invece che in Byte. In effetti l'unico vantaggio di utilizzare questa unità di misura è di far apparire un programma più grande di quello che è in realtà. Dire 32 Mega Bit invece che 4 Mega Byte (infatti ogni Byte è composto da otto Bit) può in effetti impressionare maggiormente un utente inesperto.

ONE MUST FALL

Questo gioco dimostra ancora una volta che i giochi Shareware possono competere e superare i prodotti distribuiti commercialmente. *One Must Fall* è divertente, veloce, ha le famose Destruction (in pratica sono delle Fatality), e contiene una parte manageriale in cui bisogna gestire i soldi vinti negli incontri per migliorare le prestazioni del proprio robot da combattimento. Per richiedere la versione Shareware o quella completa dovrete rivolgervi alla Systems Comunicazioni allo 02/90841814 (il numero del fax è 02/90841682).

8 — MORTAL KOMBAT II

\+ Fedele conversione • Con il joypad la giocabilità è perfetta • Splatter tanto quanto il coin-op • Discretamente originale

− Esagerata configurazione minima • Le versioni su CD-ROM e su disco sono identiche

Mileena è sicuramente meno indifesa di quel che può sembrare. Le sue Fatality particolarmente crudeli e sanguinolente lo dimostrano.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

NUOVO PC TOP MEDIA

GARANZIA TOTALE 1 ANNO
CENTRO ASSISTENZA IN SEDE

L. 1.499.000

- Case Desk Top Deluxe
- CPU Intel DX2/66 Mhz
- Cache Memory 256K
- Memoria Ram 4 Mb
- Floppy Drive da 3,5 (1,44 Mb)
- Hard Disk 420 Mb
- Scheda Video Super VGA VLB 1 Mb 1024 x 768
- Controller per 2FD + 2 HD + 2 seriali + 1 Parall.+ game
- Tastiera italiana estesa 102 tasti
- Mouse Microsoft compatibile
- Software Pack DOS 6.2 + Windows 3.1

CD - ROM PANASONIC DOPPIA VELOCITÀ OPZIONALE L. 199.000

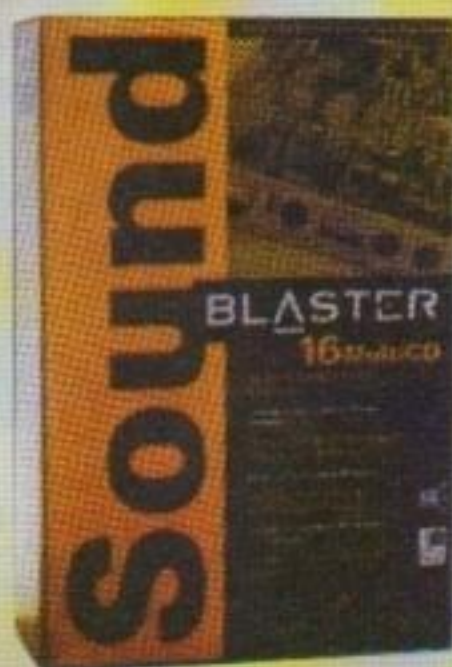
OFFERTA ! MS-DOS 6.2
AGGIORNAMENTO ITALIANO
L. 75.000

NOVITÀ !!!
Scheda video Rockgen Pal
L. 299.000

Sound Blaster AWE 32 *NOVITÀ*

Sound Blaster Discovery *OFFERTA*

CD ROM Double Speed da £. 199.000 + IVA

Sound Blaster 16

Sound Blaster 16 Multi CD + ASP
[illegible] + IVA

Sound Blaster Pro
139.000 + IVA

CONFEZIONE 10 Dischetti HD £. 10.000

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

CD ADULTI

101 SEX POSITION 1 — 69.000
50 posizioni descritte e dimostrate. Vietatissimo!

101 SEX POSITION 2 — 69.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Grafica super

ADULT SHARE VOL. 1 — 29.000
Centinaia di immagini hard in formato GIF

ADULT SHARE VOL. 2 — 29.000
Vedi vol. 1

ADULT SHARE VOL. 3 — 29.000
Vedi vol. 1

ALL BEAUTIES — 69.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA

AMERICAN GIRLS — 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY

ASIAN HOT PICS — 39.000
Bellissime ragazze orientali proprio per tutti i gusti

BLONDE FEVER — 69.000
Eccezionali movies erotici con ragazze sensuali

BODACIOUS BEAUTIES — 79.000
Immagini digitalizzate di alta qualità in alta risoluzione

BUBBLE BUTS — 49.000
Eccezionale raccolta movie per Windows con i migliori fondoschiena

BUSTY BABES VOL. 2 — 79.000
1000 immagini, dalle più autorevoli riviste per adulti americane

CALIFORNIA BEAUTIES — 79.000
Centinaia di immagini HARD selezionatissime HI-RES

CENTERF. & COVERGIRLS — 49.000
Ottima serie di mini movies hard. Video per Windows

COLOR DIGITAL GLAM — 59.000
200 foto professionali artistiche di bellissime modelle

COME PLAY WITH ME — 99.000
Originale Hard-Adventure virtuale multimediale

COVER GIRLS VOL. 1 — 49.000
200 foto di studenti nudi comprendenti le più belle e famose modelle

DANISH GIRLS ONLY VOL. 1 — 39.000
Solo ed esclusivamente ragazze danesi

DIGITAL DELIGHTS — 69.000
Nuove immagini Hard che non vi faranno dormire la notte

DIRTY ADULT CART. V. 2 — 69.000
Seconda serie di questi stupendi cartoni animati Hard

DIRTY ADULT CARTOONS — 69.000
Alcune delle favole più famose in chiave Hard

EROTIC LANDSCAPES — 89.000
Mini Movies Video for Windows di stupende ragazze tutte nude per voi

EROTIC DA VOL. 1 A 3 — 29.000
Serie di 3 CD acquistabili singolarmente. Immagini ad alto contenuto

FAO VOL. 1 — 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard

FAO VOL. 2 — 59.000
Il naturale seguito del primo

FAO VOL. 3 — 59.000
Il naturale seguito del secondo

Generosa raccolta di GIF hard suddivisa per genere

GIRLS OF J. STEVEN — 59.000
Da Penthouse. Il meglio

GIRLS OF SUNSET STRIP — 89.000
Per gli amanti dello strip, ecco ragazze che si spoglieranno solo per voi

GIRLS ON CD VOL. 1 — 39.000
100 ragazze in formato foto-CD. 16 milioni di colori

GIRLS ON CD VOL 2 — 39.000
Vedi vol. 1

HIDDEN OBSESSION — 59.000
Un film hard vero e proprio. 90 minuti con Janine!

HOOTER HEAVEN — 59.000
Non crederete ai vostri occhi, le più grandi maggiorate americane

INTIMATE JOURNEY — 59.000
Tantissimi Hard Movies Quicktime for Windows

KAMA SUTRA CD — 59.000
La famosa arte indiana in questo CD Tutte le posizioni!

LADY IN SPAIN — 69.000
Eccezionalmente Hard le avventure in Spagna di 3 amiche

MEN'S CLUB — 29.000
Raccolta di immagini di bellissime. Hi-Res con bonus di animazioni

MY ASIAN LADIES VOL 1 — 39.000
Centinaia di ragazze orientali fotografate nelle posizioni più erotiche

MY ASIAN LADIES VOL 2 — 39.000
Vedi vol. 1

NATURE'S BOUNTY — 39.000
Finalmente dei film hard per DOS in formato .FLI

NIGHT AT DRIVE IN — 59.000
Forse non tutti sanno che al drive in non si guarda solo il film

PEEP SHOW — 39.000
Recentissima release di hard mini-movies Video for Windows

SEX CD ROM VOL. 1 — 39.000
2000 di immagini Hard in formato Gif e JPEG

SEX CD ROM VOL. 2 — 39.000
Vedi vol. 1

SEX CD ROM VOL. 3 — 39.000
Vedi vol. 1

SEXY SLOT MACHINE — 39.000
20 hard movies video for Windows, uno più bello dell'altro

SHARE THE HEAT — 39.000
Stupende ragazze in questa nuova serie di movies hard per Windows

SOUTHERN BELLE — 69.000
Eccezionali movies erotici con ragazze di inspiegabile sensualità

SPY CLUB — 79.000
Non il club delle spie, ma il club dove si spia

SUPER MODEL EXOTIC — 69.000
Ottima raccolta di nudi con bellissime foto e tanti videoclip

UNDERGR ADULT REF LIB — 59.000
Nuovissima raccolta di immagini SUPER HARD. HI-RES

VAMPIRE'S KISS — 99.000
Hard Adventure in un castello medioevale. Scenari renderizzati 3D

VIDEO MAGAZINE VOL 1 — 69.000
QuickTime Windows all'insegna dell'hard più provocante

VIRTUAL VIXENS — 99.000
Dove la fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard adventure

WOMEN OF VENUS — 59.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant!

WORLD'S BEST BREASTS — 49.000
Dal titolo si capisce che ci sono le migliori maggiorate del mondo

X RATED BLOOPPERS — 59.000
Nei panni di un regista assisterete alla nascita e svolgimento di un film

CD UTILITY

Airbrush Portfolio — 99.000
Photo-cd con più di cento stupende immagini fantasy

America's Prem Sh.ware — 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware, e vasta raccolta di immagini a colori

Best of Shareware — 39.000
Il migliore e più recente Shareware per Dos selezionato per voi

Best of Windows Shar. — 39.000
Il migliore e più recente Windows Shareware selezionato per voi

Business Shareware — 29.000
I migliori programmi shareware per lavorare

Cica Windows — 69.000
Triple CD con svariate centinaia di utilities per Windows datato 1994

Cinenciclopedia — 99.000
La più completa enciclopedia del cinema in italiano

Cinenciclopedia 2 — 149.000
La nuova edizione più completa, in italiano

Clip Art Cornucopia — 49.000
Migliaia di nuove clip art per tutti gli usi desk-top

Corel Draw 5 Companion — 99.000
Set di 2 CD con Utility e tantissime immagini per il vostro Corel Draw 5

Current Shareware Vol.2 — 69.000
Secondo volume di questa fortunatissima serie

Dr. Clipart — 39.000
Migliaia di nuove clip art per tutti gli usi desk-top

Dr. Graphics — 39.000
Utilities, convertitori, immagini e tutto ciò che serve per la grafica

Dr. Music Lab — 39.000
Utilities, manipolatori, suoni e tutto ciò che serve per la musica

Gif Galaxy — 69.000
Centinaia di nuove immagini Gif per tutti gli usi e gusti. Svariati generi

Grande encicloped. Multimed. — 360.000
Dalla Peruzzo editore un'enciclopedia valida per tutta la famiglia

Icons & Fonts — 29.000
Innumerevoli nuove icone e fonts per windows

Kodak Photo CD — 49.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD

Magical World of Multim. — 19.000
Animazioni, immagini, programmi per la multimedialità

Media Share vol. 1/16 — 29.000
Serie di 16 cd acquistabili singolarmente

Mega Movie Guide 3.0 — 99.000
Nuovissima e recentissima enciclopedia del cinema con foto e filmati

Mega Share vol. 1 — 29.000
Ampia raccolta di giochi Share ware per dos e Windows

Mega Share vol.2 — 29.000
Ampia raccolta di programmi e utility per Dos

Mega Share vol.3 — 29.000
Ampia raccolta di programmi e utility per Windows

Multimedia Mania — 89.000
Per creare in modo completo ogni tipo di presentazione multimediale

Night Owl Shareware V. 14 — 59.000
Ultimo numero della serie Night Owl

Photo CD Workshop — 59.000
Laboratorio fotografico professionale per Windows

Shareware On Line 4 — 39.000
Ultimo arrivato anche per la famosa serie ON-LINE

Simtel '94 — 59.000
2 CD pieni di nuovissimo shareware datato Marzo 1994

Software Vault Emerald — 49.000
Ultimo nato in casa Vault e ovviamente non poteva deludere

Sound Sensations — 39.000
Generosa raccolta di file musicali, Midi, campioni e Utility

Typo Share — 29.000
Più di 500 files di nuovi Fonts postscript e Truetype per Windows

Virtual 3-D — 49.000
Immagini e animazioni 3-D di svariati generi. Occhialini inclusi

World Atlas version 4 — 69.000
Atlante mondiale per il tuo PC sotto Windows o Ms Dos a richiesta

CD EDUCATIVI

Adam mondo dei numeri. — 99.000
Corso di matematica in 6 volumi separati, per ragazzi dai 10 ai 15 anni

Dinosaur Adventure — 99.000
Completo programma multimediale per imparare tutto sui dinosauri

Dizionario Enciclopedico — 489.000
Enc. multimediale in italiano, oltre 100.000 lemmi e 1300 immagini

Dizionario Italiano — 249.000
Completo ed aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana

Dizionario Italiano Win — 199.000
Aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana per Windows

Great 20th Cent. Artists
Le opere, le biografie, i capolavori di 87 grandi pittori contemporanei

Il bel paese — 49.000
Photo Cd con 157 foto bellissime dell'Italia dei fotografi più famosi

Italia — 149.000
Scoprite l'Italia: itinerari, monumenti, luoghi storici di 250 città

Italian Design — 99.000
Guida multimediale interattiva di capolavori della progettaz. industriale

I Vangeli — 119.000
Eccezionale opera multimediale in italiano per tutta la famiglia

Jovanotti — 99.000
Il più famoso e spettacolare CD multimediale del momento

L'Egitto dei Faraoni — 79.000
Completo viaggio multimediale nella storia di questo antico popolo

La Div.Commedia Comp. — 269.000
Versione integrale di Inferno, Paradiso e Purgatorio

Mondiali di Calcio — 29.000
Completa enciclopedia sulla storia dei mondiali di calcio

Mondo Animale — 59.000
Foto e commenti di quasi tutti gli animali del mondo. In italiano

Roberto Rossellini — 99.000
Biografia, Filmografia, Sceneggiature con immagini e movie del regista

Solar System OUR — 39.000
I pianeti, le stelle, le costellazioni e tutti i dati del nostro sistema solare

Stelle Pianeti e dintorni — 69.000
Foto, animazioni e sonoro Super CD di Astronomia

Super Space — 39.000
Le più belle foto esistenti scattate dai satelliti della NASA

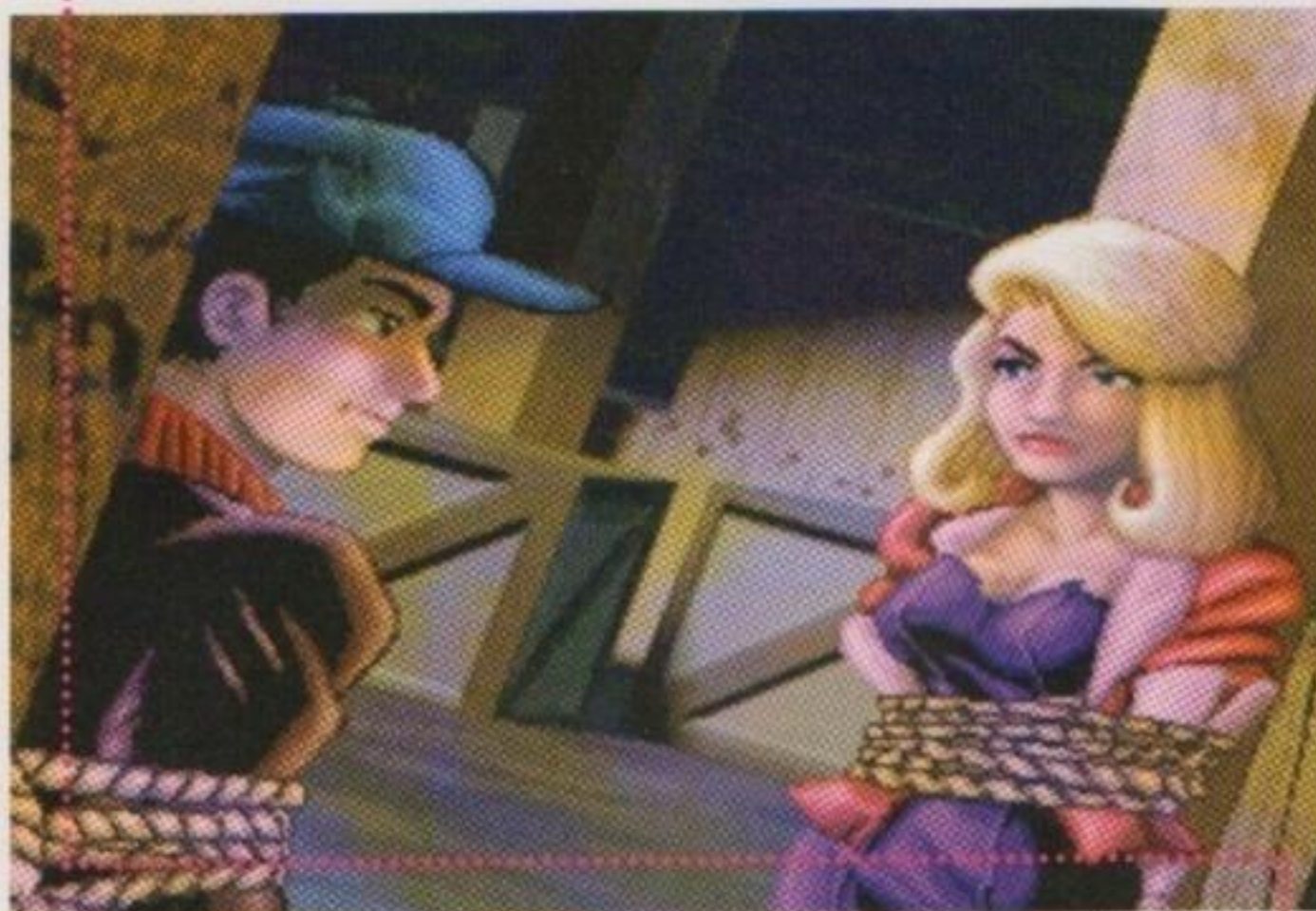
Viaggi nel Mondo — 59.000
E' una completa enciclopedia multimediale su tutti i paesi del mondo

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Le grandi foreste americane, prima fra tutte la foresta amazzonica, sembrano essere il luogo ideale per ambientare delle avventure. E dopo i vari Amazon - Guardians of Eden *e* Ecoquest 2 - Lost Secret of the Rainforest, *ecco la risposta della Renegade.*

Flight of the Amazon Queen è una simpatica avventura sviluppata dalla Interactive Binary Illusions per conto della **Renegade** (etichetta conosciuta per giochi di ben altro tipo…) che, per lo stile che caratterizza la grafica, l'elevato grado di coinvolgimento e il piacevole umorismo che pervade il gioco, ricorda vagamente i prodotti della **LucasArts** della prima generazione.

La trama è abbastanza originale e interessante e vede il giocatore nei panni dell'eroe di turno (l'intrepido e coraggioso Joe) impegnato, suo malgrado, a sventare i piani di un diabolico scienziato intenzionato a trasformare, con l'aiuto di un raggio di sua invenzione, tutte le amazzoni in terribili donne-dinosauro da utilizzare per la conquista del mondo.

Atterrato per caso (o meglio, precipitato per caso) nella foresta amazzonica mentre trasportava la bella ma alquanto scorbutica attrice Faye Russel, Joe deve vedersela con il pericoloso (e rigorosamente pazzo) scienziato ed evitare le indesiderate "attenzioni" di Anderson (il suo rivale) e dei suoi scagnozzi.

All'inizio dell'avventura Joe King, il protagonista, si trova nei guai a causa di una ragazza. Il suo fido meccanico lo tirerà fuori dai pasticci per permetterci di giocare.

Per fortuna, Joe può contare su una serie di personaggi molto utili e disponibili (la bella Lola, l'inseparabile Sparky) che, nei momenti di bisogno, non esiteranno ad aiutarlo e a dispensargli ottimi consigli.

La grafica non è affatto male, anche se non risulta perfettamente in linea con le ultime offerte (in quanto a tecniche software e risoluzione video). I personaggi e gli sfondi, infatti, sembrano non essere frutto di digitalizzazione, ma ciò li rende ancora più buffi e caratteristici. Il loro movimento, pur non essendo di qualità cinematografica, risulta comunque fluido e realistico. Anche gli ambienti in cui si muovono i protagonisti sono ben realizzati e il colore è stato usato in maniera eccellente.

Le numerose scene animate utilizzate nella presentazione e nelle varie sequenze intermedie sono di pregevole fattura.

Una brusca discesa nello scantinato dell'albergo in cui siamo tenuti prigionieri da Anderson.

La nostra "amichetta" Lola ci darà una mano a travestirci per riuscire a fuggire.

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **RENEGADE**
Sviluppatore: **BINARY ILLUS.**

RENEGADE

La Renegade è una software house conosciuta principalmente per gli ottimi giochi d'azione (come *The Chaos Engine*, di cui si aspetta con ansia l'atteso seguito, tanto per citarne uno) e non si è mai cimentata (finora) nel campo delle avventure. Grazie al team di sviluppo Interactive Binary Illusions ha ora la possibilità di varcare la soglia di questo affollato - e spietato - settore per poter dire finalmente la sua.

LUCASARTS

Le vecchie avventure della LucasArts (ai tempi Lucasfilm Games), tra cui ricordiamo *Monkey Island I & II* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, sono ormai diventate dei veri classici. La trama avvincente arricchita da un'infinità di battute e condita da una buona dose di autoironia ha contribuito a renderle talmente famose da poterle considerare le avventure di gran lunga più conosciute e giocate.

Il volo della regina delle Amazzoni subisce una deviazione imprevista. Ah, questi temporali!

Nascosti in un anfratto scopriamo l'ingresso alla Fortezza segreta delle Amazzoni. Premendo un paio di bottoni dalla forma "particolare" potremo andare a salutare la regina in persona.

anche se i frequenti e talvolta lenti caricamenti da CD (a meno di non avere un lettore a tripla o quadrupla velocità) le rendono poco fluide e uniformi.

Il sonoro è complessivamente buono e le voci caratterizzano egregiamente i vari personaggi (anche se, naturalmente, non sono in italiano), mentre gli effetti sonori sono di qualità discreta. Per fortuna è possibile visualizzare i dialoghi (una necessità per chi non capisce molto bene l'inglese) in maniera più o meno veloce o, se preferite, escludere del tutto il parlato. Anche se non è stato doppiato interamente, il gioco incorpora comunque testi in italiano.

Flight of the Amazon Queen è letteralmente imbottito di battute di spirito, sciocchezze varie e freddure che rendono il gioco infinitamente più coinvolgente e spassoso (le avventure troppo serie hanno vita molto corta, e lo dimostrano i giochi della **Legend** e della LucasArts) e i personaggi più divertenti e simpatici.

Gli enigmi che dovrete affrontare nel corso dell'avventura non sono molto complessi e sono di solito circoscritti (cioè gli oggetti necessari a risolverli si trovano a poca distanza dal problema). Si tratta di un'avventura dotata di enigmi di difficoltà medio-bassa che diventano leggermente più ostici con l'evolversi della trama. Le soluzioni sono solitamente lineari e piuttosto logiche - che sia questo il motivo della semplicità? - ma in qualche caso vi capiterà (si tratta di un'avventura divertente, ricordate?) di imbattervi in problemi apparentemente complessi che hanno soluzioni assurde e inverosimili (come quando si tratta di passare il gorilla), ma le risate sono comunque assicurate.

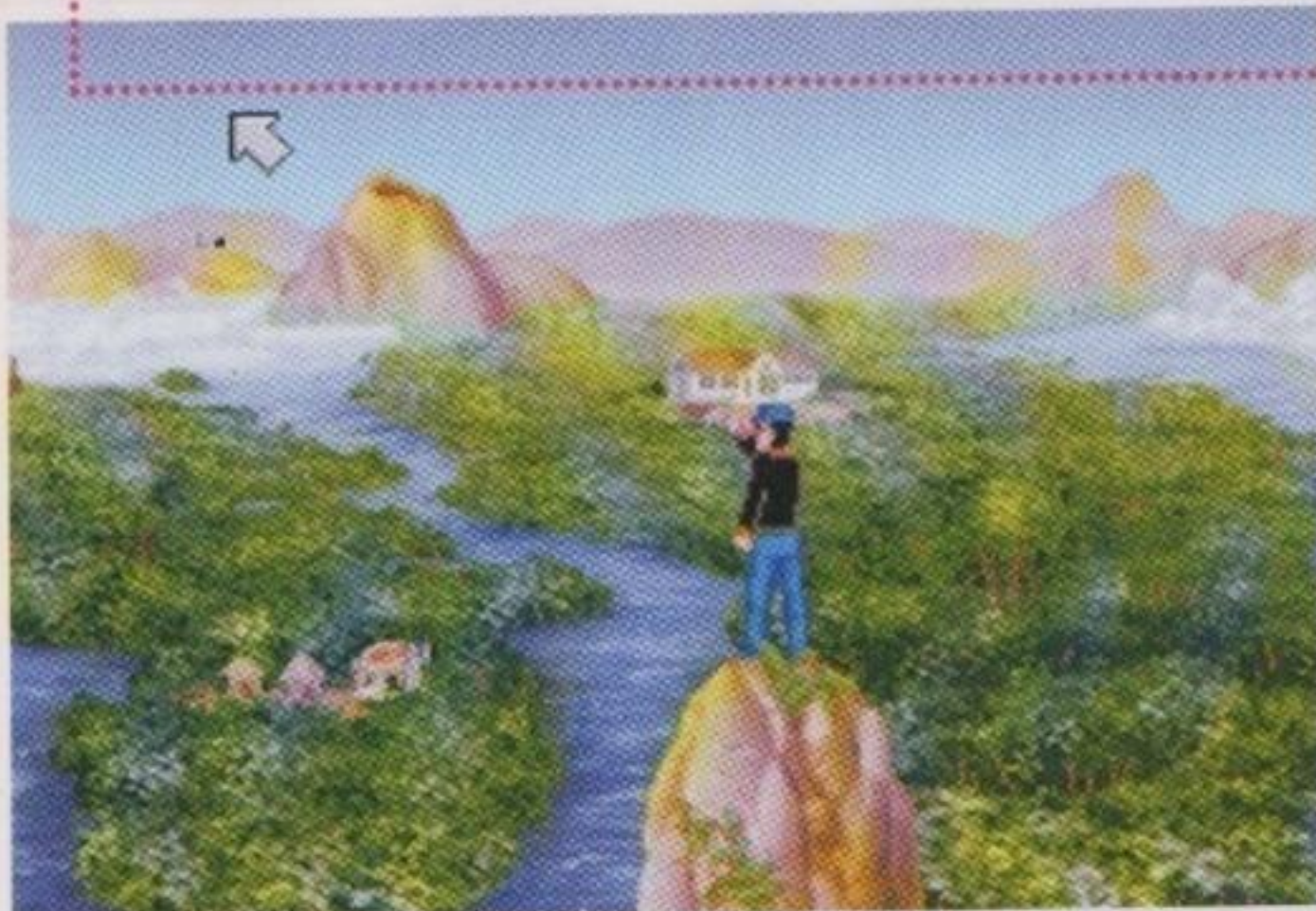
L'interfaccia è di stampo classico, con otto icone nella parte inferiore dello schermo (niente verbi come nei giochi della LucasArts) che permettono di aprire, chiudere, muovere, dare, esaminare, prendere, parlare e usare gli oggetti dell'inventario (visualizzato in quattro finestre scorrevoli a fianco delle icone principali), mentre per spostarsi è sufficiente selezionare il punto d'arrivo e premere il pulsante sinistro del mouse. Per facilitare il giocatore, le azioni possono essere richiamate con il tasto dell'iniziale, senza bisogno di selezionarle con il puntatore, e a ogni oggetto "attivo" presente sullo schermo è associata una coppia di azioni (di solito il movimento verso l'oggetto e il comando Esamina). Esiste poi un oggetto speciale dell'inventario, il taccuino, che consente di salvare il gioco (sono permessi fino a 100 salvataggi, spazio permettendo) e di definire le varie opzioni (presenza o meno del parlato, visualizzazione dei dialoghi, volume del sonoro e così via).

LEGEND

La Legend è particolarmente attenta nel proporre ai giocatori avventure divertenti, ricche di pregevoli e argute battute, evitando, tranne in rarissimi casi, le trame troppo pesanti e noiose. *Eric the Unready*, *Companion of Xanth*, *SuperHero League of Hoboken* e l'ultimo nato *Death Gate* sono tutti esempi di ottime avventure che offrono una trama eccellente e una varietà di enigmi ragguardevole pur rimanendo giocabilissime e ricche di trovate originali e divertenti.

Info

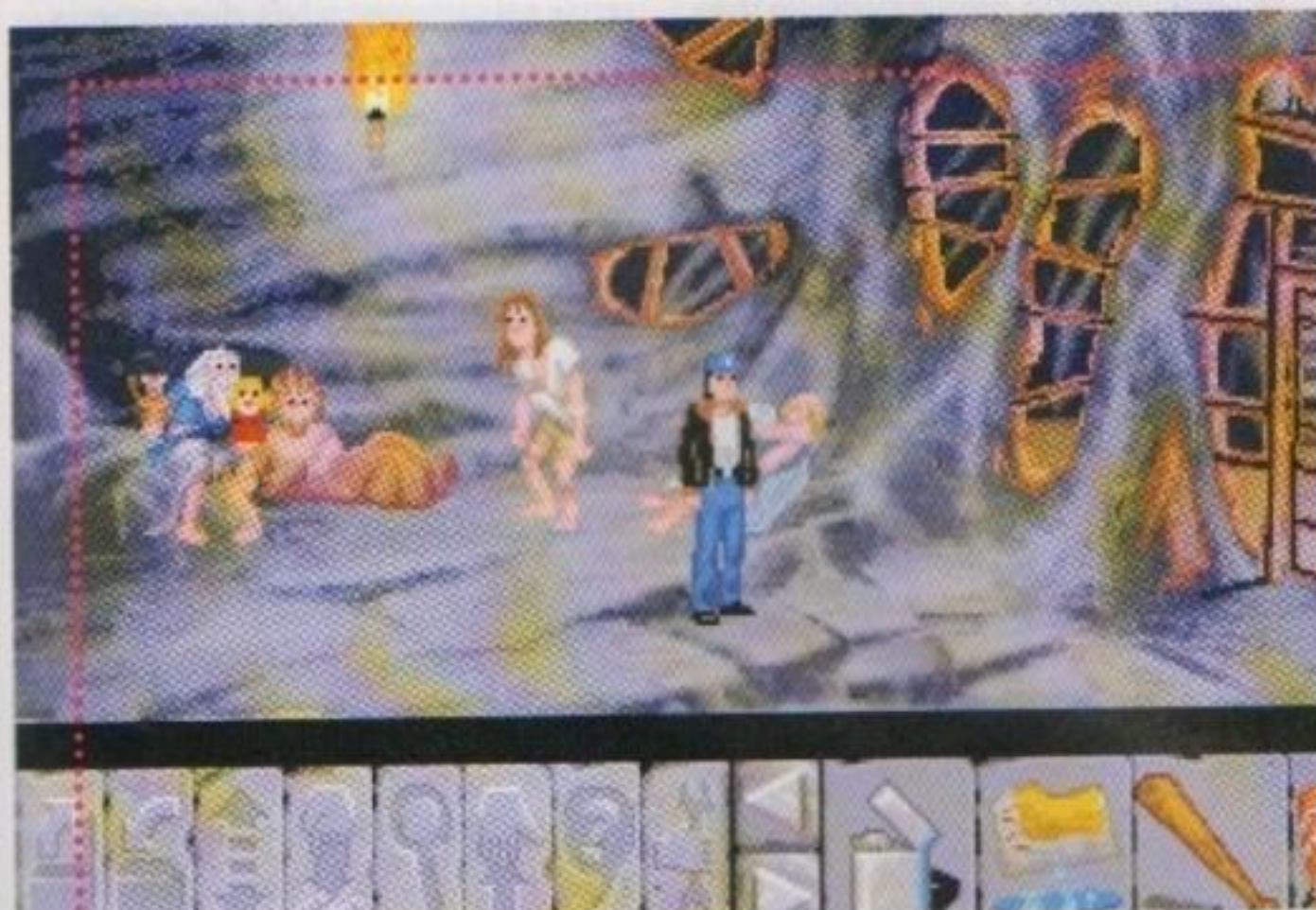
Flight of the Amazon Queen gira egregiamente su qualsiasi 486 (un 386 è sconsigliato) con 4Mb di RAM ma necessita di una grossa quantità di memoria convenzionale (dovrete liberare circa 620K e scusate se è poco). La grafica è in VGA e il gioco supporta schede sonore Adlib, SoundBlaster e Roland per la musica e SoundBlaster per gli effetti sonori. Non ci sono comunque driver specifici per i vari tipi di SoundBlaster, il che impedisce di sfruttare al massimo le potenzialità di ogni singola scheda. Il lettore CD-ROM deve essere a doppia velocità (pena strazianti attese tra una sequenza animata e l'altra) o addirittura a tripla o quadrupla. Lo spazio occupato su hard disk è trascurabile, attenti solo a non esagerare con i salvataggi (ne possono essere memorizzati fino a 100).

http://www.oldgamesitalia.net/

Dalla cima di questa montagna possiamo contemplare il magnifico paesaggio della giungla amazzonica. Cliccando sulle locazioni più interessanti, è possibile raggiungerle in un attimo.

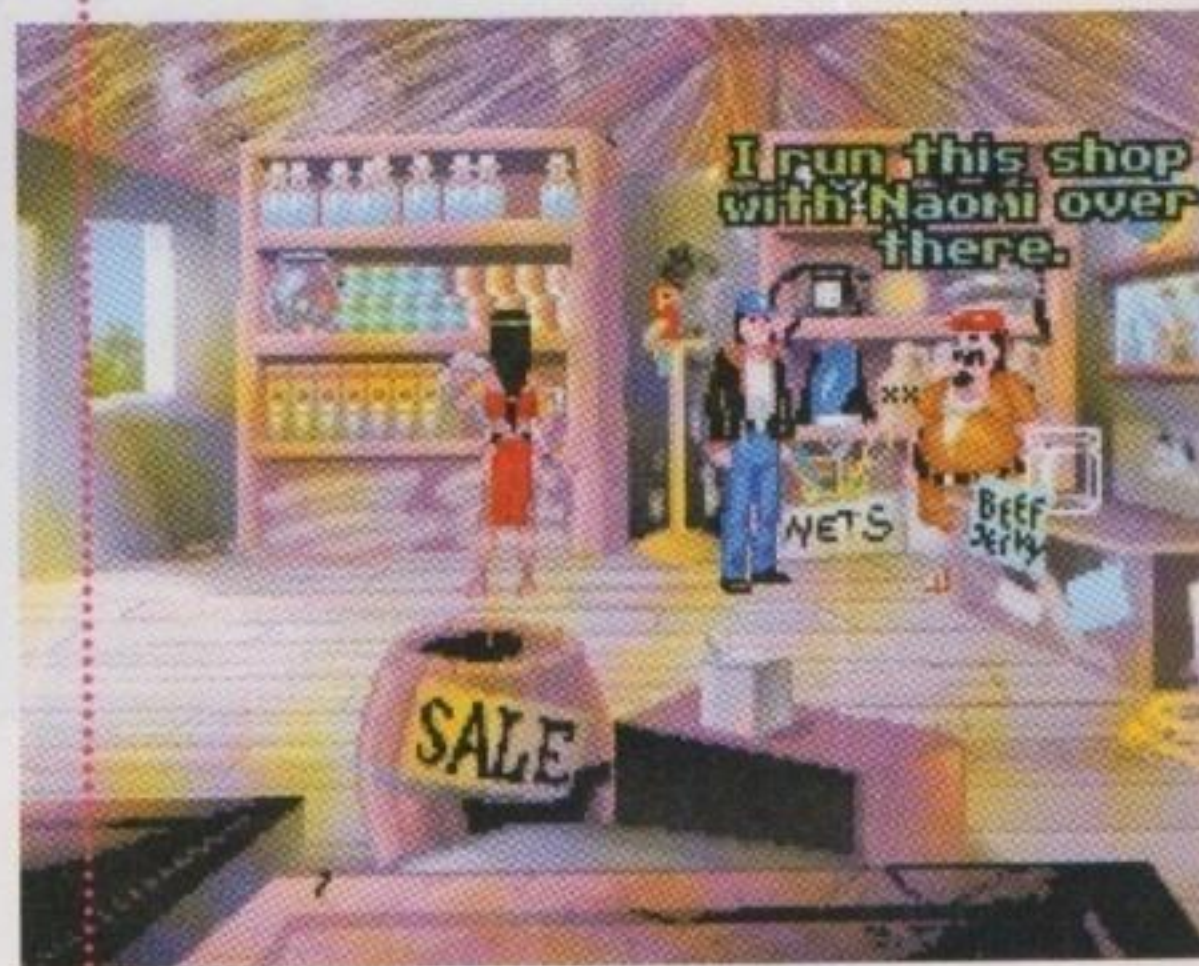
L'interazione con i personaggi è abbastanza limitata e consiste nello scegliere le risposte da dare (o le domande da fare) dal classico elenco. È comunque estremamente importante parlare con tutti i personaggi, perché potrebbero essere a conoscenza di notizie preziose o in possesso di oggetti indispensabili per proseguire l'avventura.

Una cosa che colpisce in *Flight of the Amazon Queen* è la grande giocabilità: sarà per via della storia piacevole e interessante che scorre via senza troppi scossoni, sarà per l'estrema facilità di entrare nel gioco, oppure per le esilaranti battute o per le situazioni tragicomiche che in cui Joe si viene spesso a trovare, ma sta di fatto che non vi stancherete facilmente di questa ottima avventura. La grafica potrà non essere lo stato dell'arte, l'interfaccia avrà un look un po' vecchiotto e le sequenze animate saranno rese poco fluide dai numerosi caricamenti, eppure malgrado ciò la storia è maledettamente buona e l'insieme è incredibilmente coinvolgente. Volendo isolare il difetto maggiore, forse la longevità lascia un po' a desiderare per via degli enigmi un po' troppo semplici, che potrebbero non rappresentare una sfida adeguata per gli avventurieri più esperti.

Flight of the Amazon Queen è maggiormente indicato agli avventurieri di media levatura e rappresenta anche un ottimo banco di prova per i giocatori meno esperti (avranno di che farsi le ossa...), mentre è consigliato a tutti coloro che cercano un'avventura spiritosa che li aiuti a rilassarsi dopo le spossanti fatiche di una dura giornata di studio (o di lavoro) e che rappresenti anche l'occasione di farsi quattro risate.

Marco Andreoli

Nella prigione delle amazzoni conoscerete alcuni personaggi dall'aspetto e dai modi bizzarri. Uno di loro cercherà in ogni modo di appiopparvi un bellissimo burattino, prendetelo: ne avrete bisogno.

Questo "pigmeo" non è un tipo molto loquace. Chissà se prima della fine riusciremo a parlargli.

I run this shop with Naomi over there.

Il quartiere generale del malvagio professore. È da qui che dà sfogo alle sue folli ambizioni.

Il bradipo è uno dei mammiferi più lenti del mondo. Come fare per spostarlo dal suo "letargo".

AVVENTURE NELLA FORESTA

La foresta è sempre stata sinonimo di avventura e ha ispirato una serie interminabile di film, oltre che di videogiochi (ricordate *Pitfall*?). Senza voler tirare in ballo i vari Tarzan che poco hanno a che vedere con *Flight of the Amazon Queen*, esistono alcuni film che hanno una certa attinenza con il gioco (a causa dell'ambientazione o dei personaggi). Se volete restare in tema, vi consigliamo quindi di andare a rispolverare "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" con Harrison Ford, "All'inseguimento della Pietra Verde" con la coppia Douglas-Turner, "Allan Quatermain e le Miniere di Re Salomone" e "Gli Avventurieri della Città Perduta" con Richard Chamberlain e Sharon Stone. E non dimenticatevi della serie di telefilm "I predatori dell'Idolo d'Oro" (chissà che riusciate a trovarla in qualche televisione privata...). Ora sì che siete pronti ad affrontare *Flight of the Amazon Queen*!

Amazon Queen

7

\+ Molto divertente e ricco di battute • Giocabilità elevata • Personaggio principale carico di pathos

– Scarsa longevità dovuta alla semplicità di alcuni problemi (anche se dipende ovviamente dall'abilità del giocatore) • Sequenze animate poco fluide per colpa dei caricamenti da CD

http://www.oldgamesitalia.net/

FOOTBALL PRO '95

CONSIGLIATO ZETA

Sistema: **PC/PC-CD ROM**
Genere: **SPORTIVO**
Software House: **SIERRA**
Sviluppatore: **DYNAMIX**

Il football americano, ricalcando fedelmente la mentalità del popolo che lo ha inventato come sport, è in continua evoluzione. È uno sport aperto alle innovazioni e ai cambiamenti, il tutto per mettersi al servizio dello spettacolo. La stessa cosa si può dire di questa terza edizione di Front Page Sports: Football *della Dynamix.*

Giocando, è possibile scegliere con quale segno di riconoscimento i giocatori possono essere identificati. LA scelta va dai nomi, ai numeri, al ruolo ricoperto da giocatori, al più chiaro, e semplice, nulla.

CONVERSIONE DA 2 PUNTI

Dalla stagione appena trascorsa, nella NFL è possibile effettuare, dopo aver segnato un touchdown, conversioni da 2 punti oltre a quelle da 1 punto. Quest'ultima era il canonico calcio effettuato appunto dal Kicker, che doveva mandare la palla tra i due pali delle porte. I 2 punti si possono ottenere superando nuovamente la Goal Line. Solitamente la squadra che deve trasformare il punto addizionale tiene la stessa formazione utile per il calcio, ma il QB, che deve tenere ferma la palla per il Kicker, una volta entrato in possesso dell'ovale, si alza di scatto ed effettua un lancio verso un ricevitore che si è liberato nella zona di Touchdown.

L'inquadratura durante il gioco è stata leggermente ampliata, ma se ne può avere anche una più stretta.

È una moda iniziata con *John Madden Football* usciva un gioco di successo, di genere sportivo, e l'anno seguente veniva presentata l'edizione relativa all'anno in corso. I cambiamenti erano minimi, ma quel tanto che bastava per consigliarne l'acquisto. Magari non ai possessori del titolo precedente, ma quanto meno a coloro i quali non avessero avuto l'occasione di comprarlo.

La Dynamix/Sierra, rilancia quindi un teorema non più nuovo ma che sembra funzionare ancora, soprattutto se le innovazioni, se di innovazioni si può realmente parlare, che supportano ogni nuovo titolo sono di questo livello.

È d'uopo, quindi, valutare *Football Pro '95* paragonandolo alle precedenti versioni della stessa serie. Fermo restando un concetto di base: il gioco della Dynamix era, e rimane, il miglior gioco di football realizzato finora. Innanzi tutto, i cambiamenti apportati alle regole nel campionato NFL di quest'anno sono stati implementati: Kick Off dalla linea delle 30 yard, è possibile effettuare tentativi di **conversione da 2 punti** e, quando un field goal non viene realizzato, l'azione riparte dal punto in cui la palla viene calciata, cioè sette yard dietro la linea di scrimmage. Finalmente, in questa nuova versione, i loghi e i nomi delle vere squadre della NFL sono stati inseriti (può anche sembrare un particolare di second'ordine ma è più piacevole giocare con i Tamba Bay Bucaneers piuttosto che con i TB Privateers), compresi i roster che hanno preso parte all'ultimo campionato, o a quello della stagione 1993/94.

Un'implementazione senza dubbio d'effetto è quella del **CAMS** che, riprendendo le possibilità offerte da *Front Page Sports: Baseball*, permette di rivedere l'azione appe-

CAMS

Questo nuovo sistema di gestione del replay ha visto la luce nell'ultimo lavoro sportivo della Dynamix. In *FPS: Baseball*, infatti, il CAMS (acronimo che sta per Camera Angle Management System) aveva già dato dimostrazione delle sue ottime doti. È possibile, rivedendo un'azione, posizionare la telecamera a qualsiasi altezza dal terreno, oppure seguire un giocatore particolare nel corso di tutta l'azione entrando fin nei minimi particolari, ideale quando si vuole seguire un uomo che ha commesso un fallo o ha fatto un bloccaggio particolarmente utile.

http://www.oldgamesitalia.net/

na conclusa da un numero infinito di angolazioni. Dal punto di vista delle inquadrature, bisogna anche ricordare che, ora, la visione dell'azione e stata ingrandita, permettendo al giocatore una migliore padronanza del campo di gioco. Inoltre, un altro cambiamento decisamente notevole è stato fatto per quanto riguarda la determinazione delle caratteristiche di ogni giocatore. Per fare questo si accede a una particolare schermata che permette di editare delle **Formule** per ogni giocatore, a seconda del ruolo che ricopre nella squadra a cui è assegnato.

Per il resto il gioco mantiene tutte le caratteristiche che gli hanno permesso di vincere per due anni di seguito il titolo di miglior gioco sportivo dell'anno, assegnato dalla critica americana. Quindi,rimane la possibilità di giocare un campionato composto da un numero di squadre che va dalle classiche ventotto fino a un minimo di otto. Un particolare che poteva sembrare seccante, soprattutto per i possessori di computer più lenti, era l'aspetto delle simulazioni delle altre partite, che spesso prendeva parecchi minuti, ma che era anche indispensabile per avere delle statistiche aggiornate per tutte le squadre; l'opzione Fast Sim, infatti, non la garantiva. In questa nuova edizione, invece, anche adottando l'opzione di simulazione veloce, le statistiche vengono mantenute permettendo di avere accesso a un aspetto che è parte integrante di questo sport.

Come già detto, *Football Pro '95* è sicuramente il miglior gioco di football prodotto fino a oggi, rispecchia un'ottima giocabilità e un grande rispetto della vera natura di questo sport d'oltre oceano, in grado di tenere incollato allo schermo l'appassionato puro, così come il profano che si avvicina al football. Rimane però inteso che chi possiede già il precedente gioco (il primo aveva dei difetti eliminati nel secondo) non troverà niente di rivoluzionario, ma se proprio volete rigiocare la stagione appena passata con le nuove regole della NFL allora non avete scelta.

Giorgio Baratto

Le squadre della NFL sono presenti con i loro loghi e i giocatori facenti parte del roster 1994.

L'utilizzo del replay si giova del sistema CAMS, che permette inquadrature dettagliate e spettacolari.

FORMULE

Le caratteristiche di ogni giocatore vengono determinate da delle serie di formule che permettono di determinare le sue capacità fisiche. Ogni aspetto,come Agilità, Forza,e Intelligenza, si traducono in una serie di lettere e numeri, in grado di assegnare degli aspetti unici per ogni giocatore. A prima vista può sembrare piuttosto ostico riuscire a destreggiarsi in questo ammasso di dati, ma una volta capito il meccanismo di base le cose diventano immediate. Esiste anche la possibilità di vedere una speciale classifica di merito per capire se le formule inserite rendono il giocatore più forte o meno.

Info

Il gioco gira anche su un 386 a 33 MHz, ma è chiaro che le azioni e le simulazioni delle partite gestite del computer hanno un altro aspetto su computer più veloci. Le richieste minime sono di almeno 576K di memoria convenzionale e di 2.560K di memoria espansa. È disponibile sia in versione CD ROM che su dischetti; nella versione CD è presente una introduzione particolarmente spettacolare assente nella versione da disco, ma il gioco rimane naturalmente identico. È consigliato un joystick o, meglio ancora, un joypad per poter gestire al meglio il movimento dei giocatori durante le azioni di gioco. Tra le numerose schede sonore supportate segnaliamo la scheda della Sierra, la AdLib, la AL Gold, tutte le SoundBlaster, la Gravis Ultrasound, la Microsoft Sound System e la Yamaha.

8

+ Tutte le squadre della NFL•Sono presenti regole entrate in vigore nell'ultima stagione sono presenti•Ottimo sistema di costruzione degli schemi•Metodo di determinazione delle caratteristiche dei giocatori unico•Sistema di replay altamente preciso e spettacolare

– È piuttosto difficile riuscire a vincere contro le squadre gestite dal computer•Non è da prendere in considerazione se già si possiede una versione precedente

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERKARTS

CONSIGLIATO ZETA

La Virgin, forte del recente successo di Nascar, si rinfila il casco e lancia la sua sfida a Super Mario Kart, il gioco di corse per SuperNintendo più divertente che sia mai stato realizzato.

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **GUIDA**
Software House: **VIRGIN**
Sviluppatore: **MANIC MEDIA**

Siamo nei box. Già che ci siamo, oltre alla benzina, potremmo imbarcare qualche power up, visto che li abbiamo già usati tutti.

Il brasiliano Luis Sanchez si è aggiudicato la gara proprio per un soffio. Guardate l'indicatore della benzina, in alto a sinistra, e ne converrete con me.

Il palazzo del maharajah si staglia sullo sfondo di questa insidiosa curva, uno dei punti migliori dove riversare massicce dosi di olio.

In Inghilterra ci attende questo spettacolare e strettissimo tornante. Le entrate "sporche" ai danni dei concorrenti avversari qui veramente si sprecano.

Il turbo dura solo pochissimi secondi, ma fa letteralmente bruciare i pneumatici. I vostri avversari mangeranno una scia di fuoco!

SUPERMARIOKART, WACKY WHEELS E SKUNNY KART

I "predecessori" di *Superkarts* hanno avuto alterne fortune: il primo, gettonatissimo, è tutt'oggi uno dei migliori giochi di sempre sviluppati per SuperNintendo, e vedeva l'idraulico più famoso del mondo sfidare i suoi amici-nemici di sempre su improbabili piste piene di trabocchetti e power-up. Gli altri due, in versione shareware, sono invece assai più recenti di *SuperMarioKart* ma ugualmente molto lontani dalla sua giocabilità e dal suo coinvolgimento.

Chiunque abbia provato a guidare un go-kart, al luna park o su qualche pista asfaltata, sa che questi trabiccoli a motore riescono, nonostante le limitatissime prestazioni, a regalare momenti di vero divertimento anche a chi non è poi tanto appassionato di automobilismo. A livello agonistico, inoltre, il kart è la disciplina più praticata dai giovani, sia per i costi abbastanza contenuti, sia per l'importante ruolo formativo che da sempre ha ricoperto nella carriera di quasi tutti i piloti, professionisti e non. Potrà sembrare strano, ma la sensibilità di guida richiesta da un kart da competizione è ineguagliata da qualunque altro mezzo a quattro ruote, e questo poiché la scarsa potenza di cui è dotato non lascia spazio a errori grossolani o approssimazioni eccessive nella scelta della traiettorie, pena la perdita di un sacco di preziosi secondi sul giro.

Fatta questa doverosa premessa, diciamo subito che *Superkarts* ha ben poche - ma non nulle - velleità simulative: i programmatori della Manic Media hanno deciso di esaltare - a ragione - la frenesia delle gare e la giocabilità globale; hanno voluto, in poche parole, seguire la stessa strada degli sviluppatori del già citato ***Super Mario Kart e di Wacky Wheels e Skunny Kart*** - due giochi shareware usciti recentemente. E il risultato è un gran bel prodotto, che senza alcun dubbio batte la concorrenza a colpi di accuratezza grafica, sonoro sbalorditivo e

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Come la maggior parte degli ultimi prodotti, *Superkarts* gira in modalità DOS protetta, per cui non richiede particolari configurazioni di memoria. L'installazione su hard disk occupa meno di 100 K, che si trasformano però, durante l'esecuzione, in 8,5 Mb a causa della creazione di un file di swap. Supporta le schede SoundBlaster compatibili, il Thrustmaster Formula T1 e il VFX, l'elmetto per la realtà virtuale. Per avere la necessaria velocità di aggiornamento dello schermo al massimo dei dettagli e della finestra di gioco (regolabile) consigliamo un 486 DX 50 e un lettore CD-ROM veloce (doppio o, meglio, triplo transfer rate) per ridurre i tempi dei frequenti accessi al supporto ottico. Con un 486 DX2/66 con CD-ROM a doppia velocità, comunque, *Superkarts* dà il meglio di sé.

Alla fine di ogni corsa, in qualunque modalità di gioco, è possibile spendere i soldi guadagnati in pista migliorando il kart. Concentratevi sul serbatoio e sul motore.

Questa è la mia visuale preferita: non è una vera e propria soggettiva, ma una inquadratura da sopra il casco del pilota. Rende benissimo l'effetto velocità.

I turbo vanno usati in due casi: sui lunghi rettilinei, per ottenere una considerevole velocità massima, o pppure lasciando i punti lenti del tracciato, per avere una fenomenale accelerazione che consente di ritornare in un baleno alla velocità massima.

I circuiti americani sono ricoperti di sabbia. Solo i bordi della pista sono asfaltati, per cui cercate di sfruttarli facendo attenzione ai muretti.

Nelle curve più strette i kart perdono facilmente aderenza, e per controllarli occorre fare buon uso del controsterzo.

coinvolgimento assicurato. Scopriamo dunque gli assi nella manica di *Superkarts*...

Al termine del caricamento iniziale si giunge al primo menu, che permette di iniziare una nuova partita, caricarne una precedentemente salvata su hard disk o accedere alla vasta gamma delle opzioni, tra cui la scelta del metodo di controllo, del dettaglio grafico e del sonoro. Prima di scendere in pista occorre, inoltre, selezionare il livello di difficoltà, il numero di giri della gara e la modalità di gioco, tra quattro diverse possibilità: arcade, prima o seconda metà della stagione e intero campionato. Optando per arcade, per accedere alla gara successiva occorre arrivare al traguardo tra i primi tre, mentre nelle altre modalità questa grossa limitazione viene meno e alla fine di ogni corsa si prendono dei punti validi per il campionato: quest'ultimo si articola su sedici competizioni da effettuare in altrettanti tracciati diversi tra loro non solo per il disegno della pista ma anche per lo **scenario** in cui sono collocati. A questo punto non ci resta che scegliere il pilota tra gli otto proposti, tutti con abilità differenti, e siamo finalmente pronti per far cantare i motori.

In *Superkarts* non esistono qualificazioni: le posizioni sullo schieramento di partenza sono quelle dell'ordine di arrivo della gara precedente; nel caso della prima corsa, sono invece casuali. Non appena sul semaforo fa la sua comparsa il disco verde, scatta la bagarre generale, e i sette avversari con cui ci giochiamo la vittoria fanno presto capire che l'espressione fair play non fa parte del loro vocabolario. Se *Nascar* vi sembrava una gigantesca "ammucchiata"... *Superkarts* vi lascerà davvero senza parole! A ogni curva la lotta è serrata, le ruotate si sprecano e lo scarso **grip** del kart viene compensato dalle collisioni con i muri e con i mezzi rivali. Per assicurarsi il successo, insomma, è necessario sfruttare appieno le proprie risorse, che non si limitano all'abilità di guida: qua e là per il tracciato, infatti, appaiono in continuazione power-up da raccogliere a tutti i costi: il turbo, innanzitutto, consente di avere per pochi secondi un notevole incremento di potenza, che farà letteralmente bruciare i pneumatici e ci consentirà di mettere dietro diversi avversari; il supergrip ha anch'esso una durata limitata nel tempo, ma permette di pennellare traiettorie pazzesche senza perdere praticamente praticamente nulla in velocità; l'olio è poi micidiale, una delle perle di *Superkarts*. Va lasciato in dosi industriali nelle curve più insidiose, dove vi resterà per mezzo minuto circa, facendo perdere aderenza, con conseguenze immaginabili, a tutti quelli che hanno la sfortuna di mettervi le ruote sopra. Vi sono poi bonus speciali, quali le smart-bomb, che hanno l'immediato effetto di provocare un testacoda a tutti i kart avversari in vista, e i dollari, con i quali alla fine della

SCENARIO

Superkarts offre ben 8 scenari differenti, in ciascuno dei quali sono ambientate due piste. Si parte dagli Stati Uniti, dove ci attende una pista ricavata su una spiaggia che rende il controllo in curva davvero difficile, per passare alle strette vie, ricche di perfidi muretti e insidiosi trabocchetti, della capitale della vecchia Inghilterra. In Germania ci attende invece un complesso industriale abbandonato, in India due assurdi circuiti riccamente decorati dal locale maharajah, in Australia un fondo paludoso che rallenta molto i mezzi e li rende scivolosi. Si passa poi alla Russia, dove le piste sono ricoperte di neve, cosa che praticamente annulla la tenuta di strada, che pure è scarsa in Brasile, nel cuore della foresta amazzonica. Il Giappone, infine, non poteva che distinguersi con due circuiti super tecnologici dove abbondano frecce di accelerazione e ostacoli vari.

GRIP

Vocabolo inglese col quale si intende l'aderenza del mezzo all'asfalto o comunque alla superficie su cui poggiano pneumatici. Quando andrete in testacoda saprete con chi prendervela...

http://www.oldgamesitalia.net/

I circuiti australiani sono ambientati in una zona paludosa piena di fango, che rallenta terribilmente i kart. Cercate di salire sulle "passerelle".

Il primo tracciato tedesco è tra i miei preferiti: nel complesso veloce ma con questo tornante lentissimo dove è facile attaccare all'interno.

gara è possibile migliorare le componenti del kart (motore, gomme, serbatoio e telaio).

In caso di gare lunghe (oltre i 4 giri) o di particolari propensioni da parte del pilota a smaltarsi sui muretti, potrebbe essere necessario ricorrere a una sosta ai **box**, per fare il pieno e riparare i danni subiti. Certo, si perde un po' di tempo, ma potrebbe anche essere una carta vincente. E poi per recuperare più facilmente il distacco accumulato si possono sfruttare le scorciatoie che ogni pista nasconde, basta trovarle - cosa non facile nella frenesia della gara.

I numeri per ben figurare, insomma, *Superkarts* li ha proprio tutti: ce n'è per non scontentare nessuno. La grafica è veramente bella, curata e veloce; il sonoro è grandioso, con 14 brani originali, tutti riprodotti direttamente dal CD di gioco in tempo reale, a fare da sfondo al rombo dei motori e al sibilo delle sgommate; la giocabilità è notevolissima, anche se è richiesta qualche ora per apprendere i rudimenti di uno stile di guida efficace e per sfruttare al meglio tutte le risorse; il coinvolgimento, infine, è assicurato dalla frenesia dell'azione e dall'intensità delle gare. Nelle competizioni più lunghe, poi, si può far uso della strategia, anticipando magari un pit stop per evitare il traffico e sfruttare fino in fondo la pista libera a suon di turbo e supergrip. Ma, soprattutto, la sensazione di essere effettivamente alla guida di un instabile kart, da controllare con innumerevoli controsterzate e derapate controllate, si sente fino in fondo, anche grazie alle 11 inquadrature diverse, tutte zoomabili e ruotabili a piacere, tra cui si può scegliere quella più congeniale.

La possibilità di giocare in due sullo stesso computer tramite lo split-screen e fino in 8 in rete non è, quindi, che la ciliegina sulla torta di *Superkarts*, i cui unici difetti stanno nell'assenza del replay, nei caricamenti da CD un po' troppo lunghi e nella impossibilità di imparare le piste con opportune sessioni di prova. Ma forse è chiedere un po' troppo a un gioco che non è - né vuole essere, lo ripeto - una simulazione, pur avendone gli ingredienti classici quali l'attenzione al modello di guida e la grandissima qualità nella realizzazione tecnica.

Simone "Speedy" Bechini

BOX

In ogni circuito, subito prima o poco dopo la linea di partenza sono presenti i box, che apparentemente non sono altro che uno stretto corridoio dove il kart va molto lentamente. Per fare rifornimento di benzina, riparare il kart e raccogliere un po' di power-up non è necessario fermarvisi, ma basta tenere presente che più lungo è il rifornimento, maggiore sarà la sua efficacia. Meglio fermarsi qualche secondo, allora, piuttosto che restare a secco a poche curve dalla fine o essere costretti a un pit stop in più.

Un avversario ci segue da vicino... è meglio lasciare una bella dose di olio alla prossima curva.

La pista indiana, riccamente decorata, è costellata di pozze d'acqua che frenano il mezzo ma ripuliscono le ruote dall'olio raccolto.

SuperKarts

8

+ Grafica curata e veloce•Colonna sonora eccezionale: 14 tracce del CD sono dedicate ad altrettanti brani in stile dance•Giocabile in due in split-screen e in 8 in rete!•Estremamente coinvolgente•Modello di guida abbastanza realistico•Ottima giocabilità•11 visuali disponibili•Supporta il Formula T1 e l'elmetto VFX

− Manca il replay, un vero peccato!•Non è possibile fare pratica sui circuiti presenti•Richiede qualche ora di allenamento iniziale•Caricamenti dal CD frequenti (tra una gara e l'altra) e piuttosto lenti

DISCWORLD

Entra
nell'universo magico
con una nuova avventura
di Terry Pratchett's

PC CD-ROM
IN ITALIANO

K VOTO
920

PC GAME PARADE
96

Games machine
STAR PLAYER
90-94

 osa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753

CYCLONES

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO**
Software House: **SSI**
Sviluppatore: **RAVEN**

Doom non vi basta? Volete assolutamente un nuovo mondo da mettere a ferro e fuoco per il vostro divertimento? Eccovi una splendida occasione: la solita razza aliena che tenta di invadere la Terra, e voi pronti a fare da comitato di benvenuto! Vedete di accoglierli come si deve...

ECCO I NEMICI!

Gun Ball, robot da difesa. Molto armato ma fragile.

Torretta con mitragliatori, estremamente pericolosa!

TrackBot, un piccolo robot cingolato con mitragliatori.

Pitbull: primo esempio di animale mutato a scopi offensivi, statene alla larga.

Questo è un Berserker, un umanoide clonato per picchiare...

Soldato semplice CyClone.

Soldato avanzato CyClone.

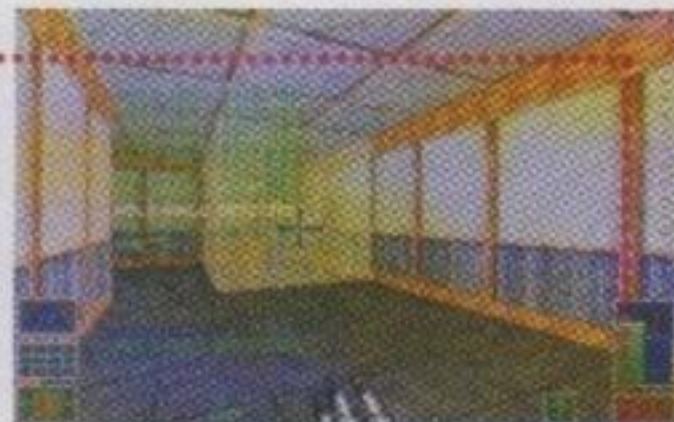
Ufficiale CyClone, sopra a questo ci sono solo gli alieni stessi...

In giro per le basi si trovano anche pregevoli pezzi di arredamento.

Gli alieni non sono ancora stati avvistati realmente, ma i loro potenti attacchi sono stati portati da unità di creature create geneticamente per la guerra, clonate da razze terrestri ed aliene scegliendo tra le più pericolose e resistenti... tra le fila dei nemici si possono così trovare esseri simili a muscolosi barbari, animali alieni pericolosissimi, truppe di soldati bene organizzate oltre alle immancabili truppe meccanizzate, composte da robot e sistemi di attacco o difesa, programmate per la distruzione di qualsiasi cosa possa rivelarsi noiosa per loro.

Lo scopo della vostra missione è di seguire gli ordini del quartier generale che vi verranno dati di volta in volta, per riuscire prima o poi a raggiungere la base del capo delle forze aliene e quindi eliminare con lui la minaccia dell'invasione ormai in corso. Le fonti di informazione a disposizione mostrano che dietro ai movimenti alieni c'è un singolo controllo, probabilmente da parte di un solo alieno che in qualche modo comanda le operazioni quindi si pensa che eliminando il capo, il resto delle forze si disperderà senza grossi problemi.

CyClones è un gioco che chiaramente si ispira a *Doom*, come moltissimi altri da qualche mese a questa parte, molto simile è l'ambientazione in prima persona, altrettanto lo sono le numerose armi a disposizione del giocatore, la necessità di procurarsi delle chiavi per accedere a sezioni avanzate dei vari livelli e il generale grado di coinvolgimento procurato nel giocatore. Come in tutti i giochi di questo genere, anche *CyClones* afferma di avere superato il capolavoro della id Software (impresa peraltro ancora non riuscita a nessuno, in più di un anno), presentando innovazioni e potenziamenti al genere, come la possibilità di poter guardare anche in alto e in basso, la gestione dell'automapping in modo diverso dal solito, un background differente (qui ci sono gli alieni) e, forse il cambiamento più notevole, la presenza di un mirino che si deve utilizzare durante le azioni di guerriglia contro le forze nemiche. Questo mirino è contemporaneamente la forza e la debolezza del gioco perché, se da una parte il fatto di dover prendere la mira contro un nemico per colpirlo aggiunge realismo all'azione di

In questa sala riunioni chissà cosa è successo prima che arrivassimo...

Il computer di bordo ci informa sulle anomalie della stanza dove ci troviamo.

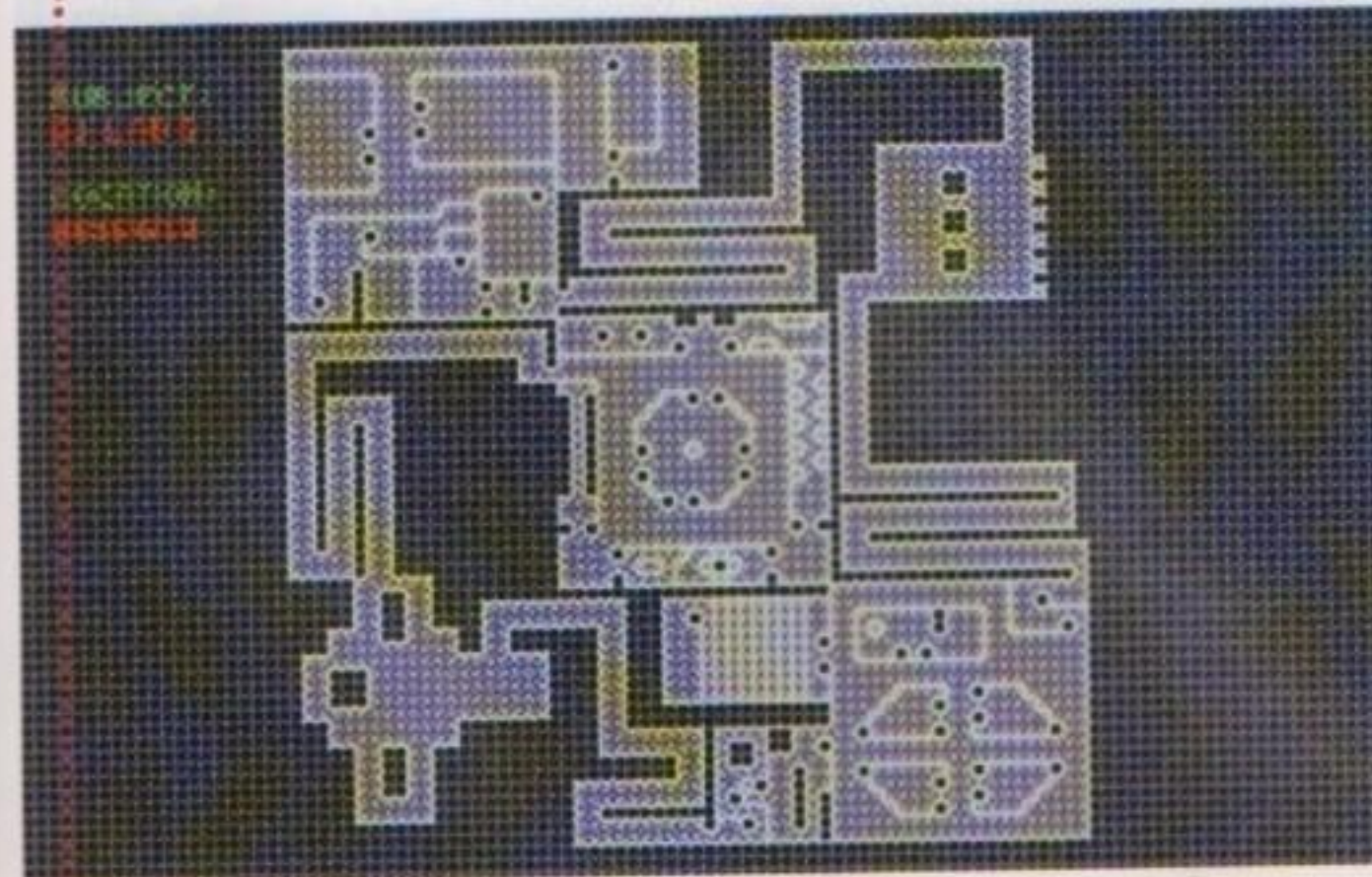
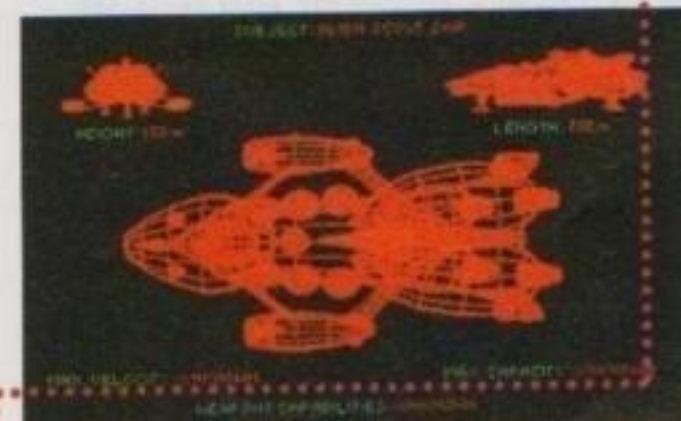
http://www.oldgamesitalia.net/

Gli ambienti di *CyClones* comprendono sopraelevate e ponti, che spesso nascondono passaggi segreti, bonus o mostri alieni.

gioco, senza dubbio rende il sistema di controllo dell'unità quantomeno complicato, e difficile da padroneggiare anche dopo parecchie sessioni. Teoricamente ci si potrebbe muovere con l'ausilio del solo mouse (o joystick) e pochi tasti, ma siccome mentre ci si sposta con il mouse non è possibile sparare, la configurazione preferibile è senza dubbio quella che vede una mano dedicata alle armi controllate con il mouse, mentre l'altra compirà alcune acrobazie sulla tastiera per riuscire a muovere in modo ottimale il protagonista sullo schermo. I controlli risultano quindi piuttosto ostici, fatti salvi i fortunati giocatori ambidestri. Il sistema di automapping, optional ormai indispensabile in questi giochi, è stato realizzato in modo approssimativo e molto carente, tanto che spesso la **mappa** risulta incomprensibile anche dopo rotazioni e zoomate varie. Se a questo particolare si aggiungono dei livelli oltremodo semplici come struttura, con pochissimi dislivelli, delle texture di dubbio gusto che confondono la vista più che attirare l'attenzione e particolari carenti come la mancanza di **ondeggiamento** della visuale durante la camminata, e una sezione di savegame che sembra appena uscita da una fase di betatest realizzata troppo velocemente, il quadro generale che si ha di *Cyclones* è fin troppo chiaro, e cioè quello di uno dei tanti prodotti che nel tentativo di imitare il titolo guida del genere, ha perso per la strada il fine ultimo di qualsiasi gioco: essere giocabile e divertente. Può interessare solo a chi ha giocato già *Doom* e tutti i suoi livelli aggiuntivi, che ricordiamo essere quasi infiniti.

Roberto Camisana

L'architettura degli sfondi nei quali ci si muove sono molto vari.

Ecco una armatura supplementare, che vi permetterà di sopravvivere a colpi mortali.

La mappa che si usa nel gioco, non bella da usarsi quanto da vedersi, purtroppo!

La nave aliena che abbiamo rubato in una delle prime missioni.

Info

CyClones richiede un 486/33 o un processore più veloce, 4 mega di RAM e una scheda VGA. E necessario il Dos 6.0 e un minimo di 6 mega di spazio libero su disco fisso, mentre per quanto riguarda il lettore CDROM è sufficiente anche un singola velocità, a patto che sia in grado di leggere le tracce audio presenti sul CD. Il gioco supporta tutte le SB (esclusa la AWE32), Pro Audio Spectrum plus/16, Adlib Gold, Ensoniq Soundscape, Sound Canvas e la Gravis Ultrasound in modo nativo. Va ricordato che tutte queste schede sono utilizzate solo per gli effetti sonori, poiché tutte le musiche sono registrate in formato odaudio in apposite tracce del CDROM. Si può giocare con la sola tastiera, ma è fortemente raccomandato un joystick o un mouse Microsoft compatibile per il controllo rapido del mirino dell'unità Havoc.

MAPPA

Durante il breafing di ogni missione, viene mostrata una mappa del livello da affrontare, ben disegnata e perfettamente chiara in tutti i suoi particolari. Non si capisce perché, durante il gioco, si debba usare invece un sistema di mappa a grafica isometrica, con colori assolutamente infelici e una confusione tale da renderla inutilizzabile.

ONDEGGIAMENTO

In molti giochi di questo genere, quando ci si muove, la visuale ondeggia leggermente per dare una maggiore impressione di movimento. Questo effetto manca in *CyClones*, rendendo il tutto meno realistico.

CYCLONES

5

\+ Colonna sonora sulle tracce audio del CD-ROM, sempre bella anche con schede di scarsa qualità • Affronta il tema "cloniamo *Doom*" in un modo diverso dal solito • Giocandoci in due (uno ai comandi e l'altro alle armi) può risultare particolarmente divertente e più semplice da gestire • Ci sono delle ottime trovate, assenti in altri titoli simili

− Mappa quasi inutilizzabile • Controlli non semplici da imparare • Pochi dislivelli nei mondi che si esplorano nelle missioni • nemici con AI inesistente • Filmati nei breafing di scarso realismo e qualità • Grafica confusa in alcuni livelli

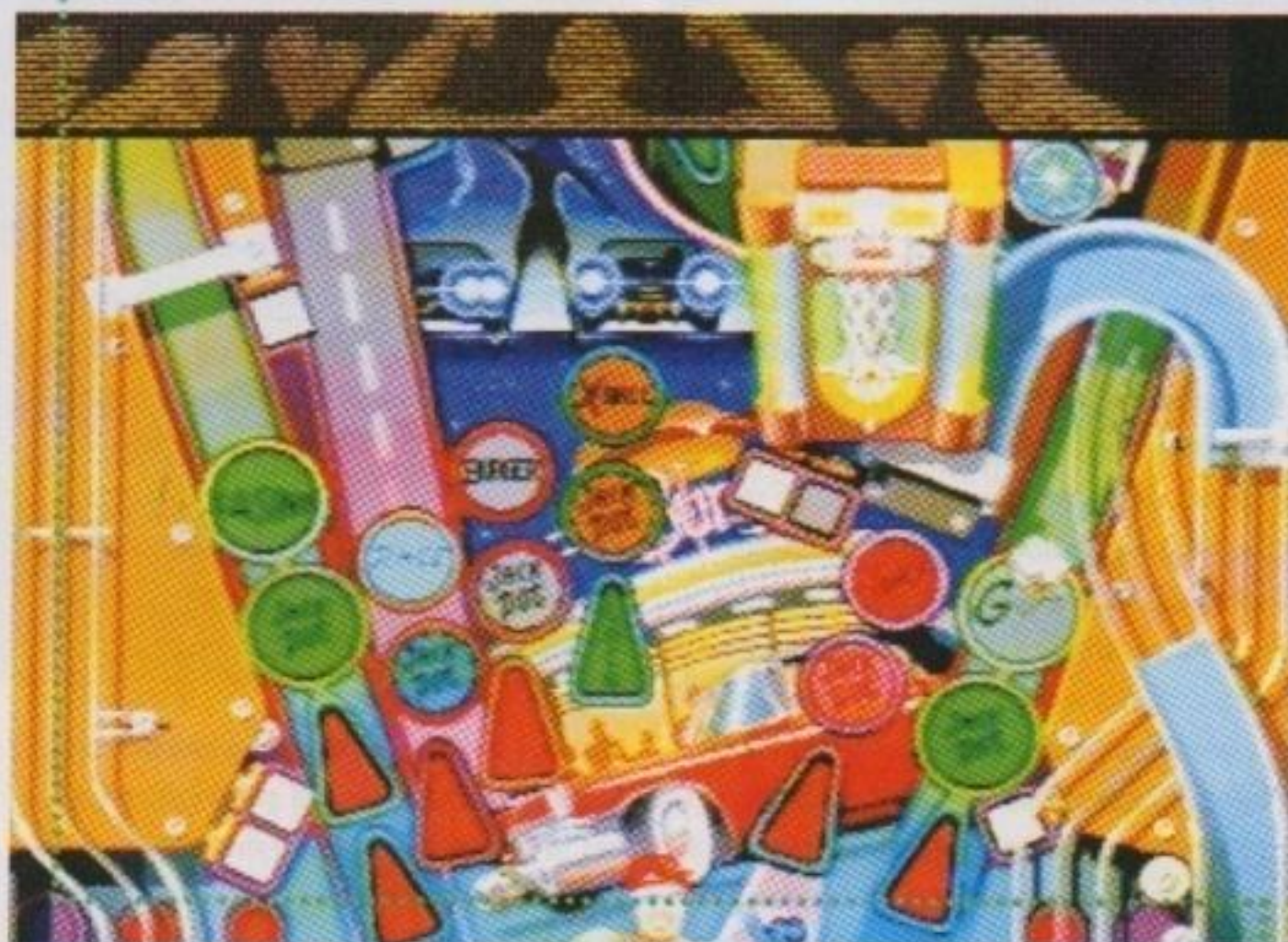
http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL ILLUSIONS

Sistema: **AMIGA 1200**
Genere: **FLIPPER**
Software House: **21st CENTURY**
Sviluppatore: **DIGITAL ILLUSIONS**

Ben poche simulazioni di flipper per computer possono vantare di ricreare più che discretamente l'atmosfera di una vera e propria partita al bar. Tra i tentativi riusciti bisogna annoverare i precedenti lavori della Digital Illusions, Pinball Dreams *e* Pinball Fantasies, *che ora compie un ulteriore passo qualitativo con questo nuovo gioiellino di programmazione.*

In fondo si tratta di far rimbalzare una pallina metallica su un tavolo colorato accendendo qua e là qualche lampadina, ma se è per questo, lo sport del calcio consiste nel mandare una palla in una rete larga poco più di sette metri… Comunque sia, il flipper è sempre stato caratterizzato da un profondo feeling che si viene a creare tra il giocatore e la macchina: una perfetta simbiosi che regala ore e ore di divertimento al costo di pochi gettoni e nessuna diottria. Proprio per questo motivo, simulare tale passatempo su un computer è sempre stato ritenuto molto arduo.

Dopo diversi esperimenti più o meno riusciti a opera delle più disparate software house mondiali, una casa semisconosciuta - la Digital Illusions - ha compiuto il primo passo nella direzione giusta, con una simulazione ben riuscita che riscosse un notevole successo tra possessori di PC e Amiga. A *Pinball Dreams* è seguito poi un altro successo, *Pinball Fantasies*, e un data disk per la versione PC.

Pinball Illusions rappresenta, quindi, l'apice (attuale) dell'evoluzione dei programmatori della Digital Illusions, che fin da quando è uscito il loro primo flipper per Amiga 500 non hanno smesso di crescere professionalmente, migliorando continuamente i loro prodotti. Purtroppo, per giocare con il loro nuovo capolavoro non basteranno più i "vecchi" chip del 500, ma converrete che questo fa parte inevitabilmente del progresso: *Pinball Illusions* è decisamente il top di questo genere di giochi, e richiede quindi un adeguato supporto hardware.

I tre tavoli di gioco disponibili (**Law n' Justice**, Babewatch e Extreme Sports) sono ben progettati e altrettanto ben realizzati; la sensazione di "spaesamento" che solitamente attanaglia il giocatore che prova un flipper per la prima volta è abbastanza limitata, quindi dopo poche partite riuscirete a mandare la pallina esattamente

LAW N' JUSTICE

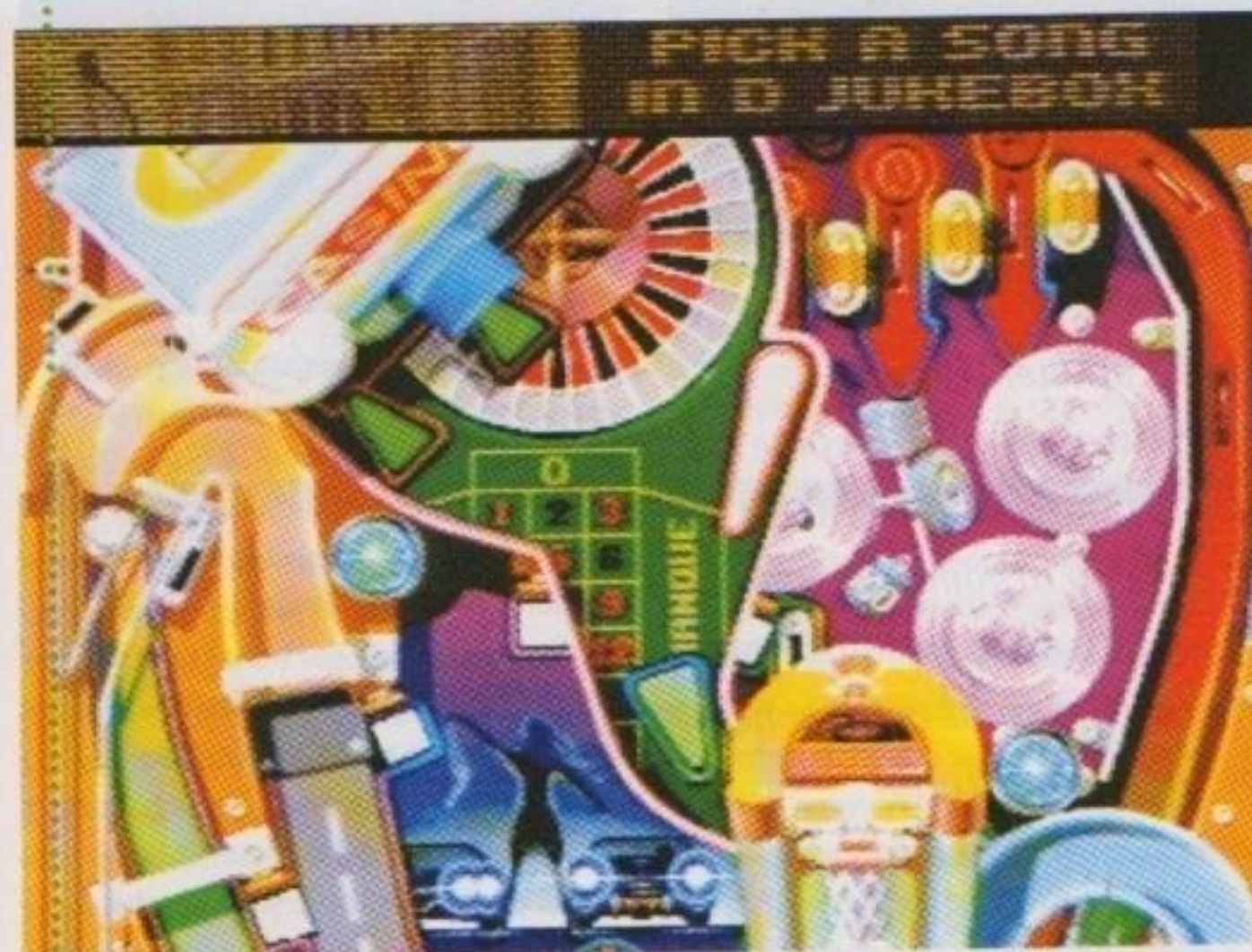
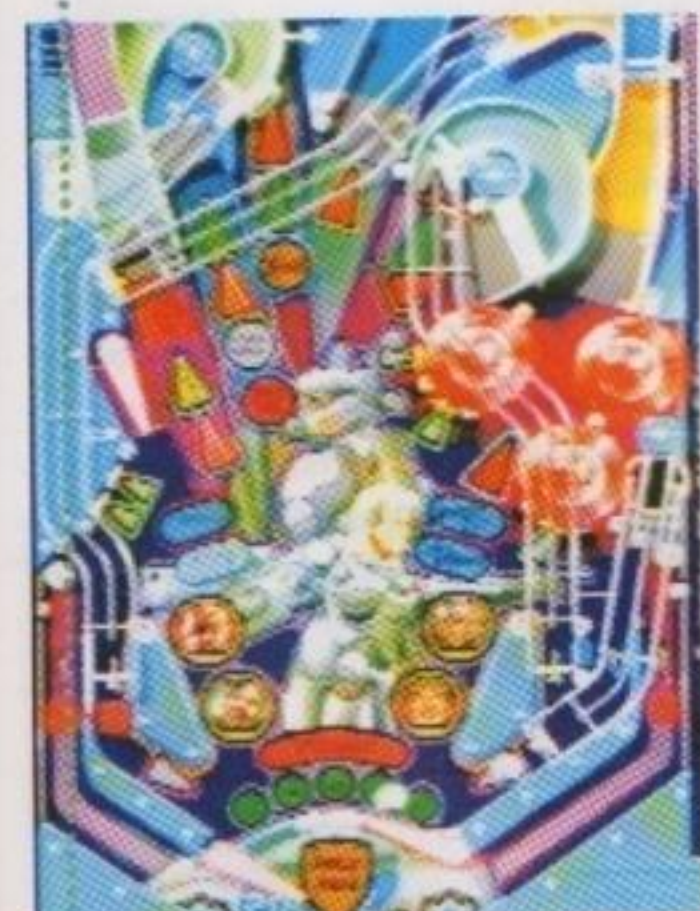
Percorso dalla bellezza di cinque rampe, questo tavolo è il più "evocativo" dei tre. Protagonista è l'interminabile lotta al crimine in un futuro ipertecnologico in cui bisognerà riportare degli evasi in prigione, sparare a dei delinquenti utilizzando un mirino e disinnescare delle bombe.

In *Pinball Illusions* non mancano sottogiochi e bonus che spezzano la monotonia delle partite.

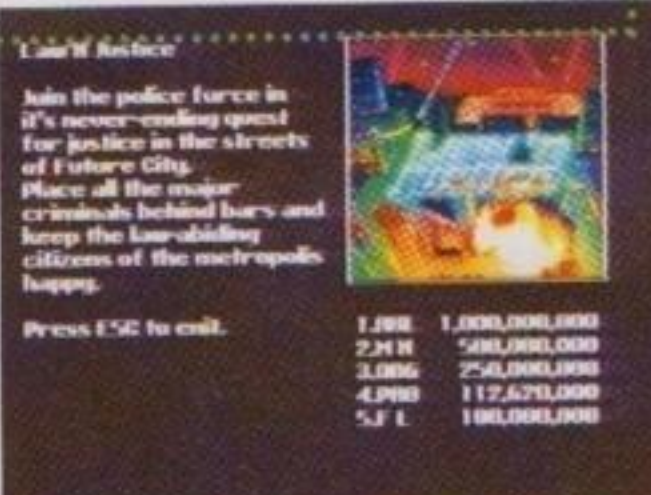
Info

I tre tavoli del gioco sono contenuti in ben quattro dischetti installabili su hard disk; i caricamenti e gli scambi di disco sono discretamente pesanti, quindi è consigliabile installarlo; peccato, però, che per farlo siano necessari due Mega di RAM liberi, più la memoria occupata dal Workbench. La scelta di riservare il gioco ai possessori di Amiga con il chipset AGA è giustificata dall'ottima programmazione dei membri della Digital Illusions: 256 colori su schermo usati benissimo, neanche l'ombra di un rallentamento (neppure in occasione del multiball), grafica in alta risoluzione e sonoro impeccabile. Tra breve dovrebbe essere disponibile anche la versione CD32, mentre a maggio uscirà quella per PC.

http://www.oldgamesitalia.net/

Se perdete una pallina dopo appena pochi secondi di gioco, il computer ve ne regalerà un'altra con la quale continuare la partita, informandovi dell'accaduto con un eloquente: "Non muoverti!".

Ogni aspetto dei tre tavoli di gioco è stato curato al dettaglio, dalla grafica al sistema di bonus.

Quando viene attivata la modalità multiball, il computer setta automaticamente l'alta risoluzione, permettendovi di tenere d'occhio la quasi totalità del flipper.

dove volete, attivando il bonus giusto, invece che "sparare" la biglia a caso a destra e a sinistra. Inoltre, premendo gli ultimi due tasti di funzione è possibile passare dalla bassa risoluzione a quella alta.

Quest'ultima possibilità si rivela molto utile proprio nelle prime partite, anche se è stata implementata per un altro motivo; la grafica, infatti, viene settata automaticamente in alta risoluzione quando viene attivata la modalità multiball, a due o tre palline. Sarà più difficile leggere i bonus accesi, e questo dipende molto dalla qualità del monitor, ma almeno si riesce a tenere d'occhio quasi tutto il tavolo (infatti scorre pochissimo per mostrare la piccola porzione fuori dallo schermo); inoltre, si ha la sensazione di un calo di velocità, e conseguentemente una minore frenesia di

In questa schermata vengono mostrate le informazioni su ogni flipper e i record imbattuti.

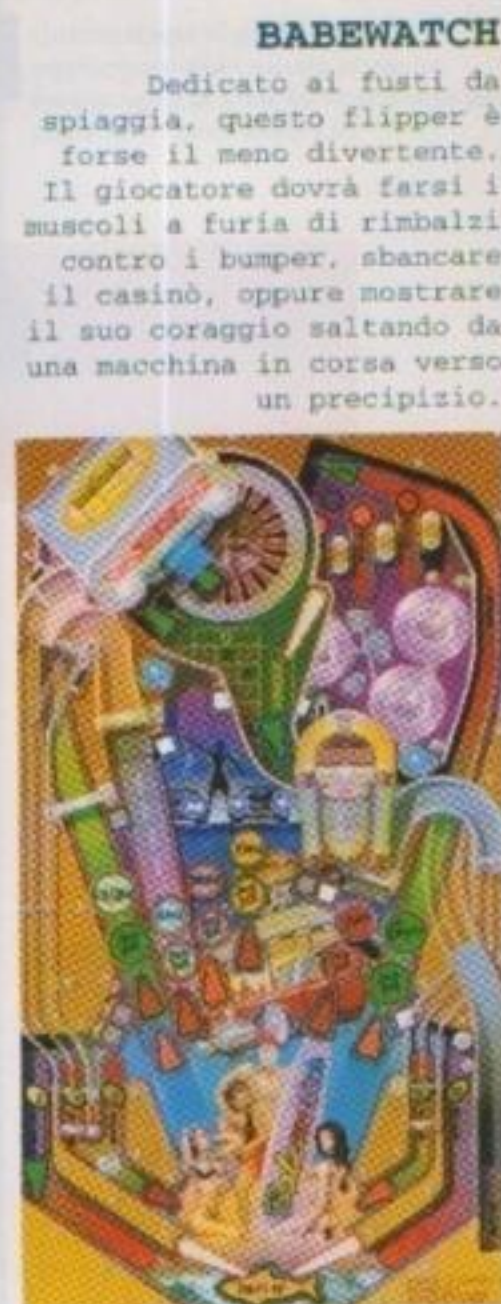
gioco. È sempre comunque possibile tornare a quella bassa, se preferite: in questo modo, lo schermo scorrerà seguendo la pallina che si trova più in basso (purtroppo questo vi impedirà di direzionare bene il colpo).

Uno dei punti di forza di questo nuovo titolo è il sistema di bonus, che per la prima volta rispecchia veramente quello adottato dai veri flipper: combo (ovvero il lancio ripetuto sulle rampe), modalità multiple, bonus moltiplicatori, multiball e sottogiochi sono realizzati impeccabilmente in modo da far pensare di trovarsi davvero a una macchina da bar. Ogni tavolo ha la propria ambientazione, che fa da linea conduttrice per i sottogiochi e le modalità multiple: ad esempio, in Babewatch, attivando gli opportuni bonus, bisognerà provare di essere dei veri tipi tosti facendo bella figura in spiaggia e tentare un approccio con le immancabili bellezze in bikini, mentre in Extreme Sports dovrete dimostrare di essere dei campioni di free-climbing.

Completano la sensazione di realismo l'ottimo sonoro e gli oggetti (pallina compresa) realizzati con una cura particolare per i dettagli (i bumber, per esempio, sono bellissimi, con tanto di effetti luce/trasparenza). Il parlato digitalizzato, assente nei precedenti titoli della Digital Illusions, accompagna l'accensione di un bonus particolare o l'attivazione di una modalità di gioco speciale. Ottimo sotto tutti gli aspetti, insomma, anche se soltanto i possessori della nuova generazione di Amiga potranno godersene i pregi.

Paolo Verri

BABEWATCH

Dedicato ai fusti da spiaggia, questo flipper è forse il meno divertente. Il giocatore dovrà farsi i muscoli a furia di rimbalzi contro i bumper, sbancare il casinò, oppure mostrare il suo coraggio saltando da una macchina in corsa verso un precipizio.

EXTREME SPORTS

Ha per protagonista gli sport estremi e altri più "normali" come golf e cricket. Molto carini il porcellino nella rampa d'uscita a destra che salva la pallina rimettendola nel corridoio di lancio e il salto in caduta libera in cui dovete aprire il paracadute prima di sfracellarvi.

Pinball Illusions

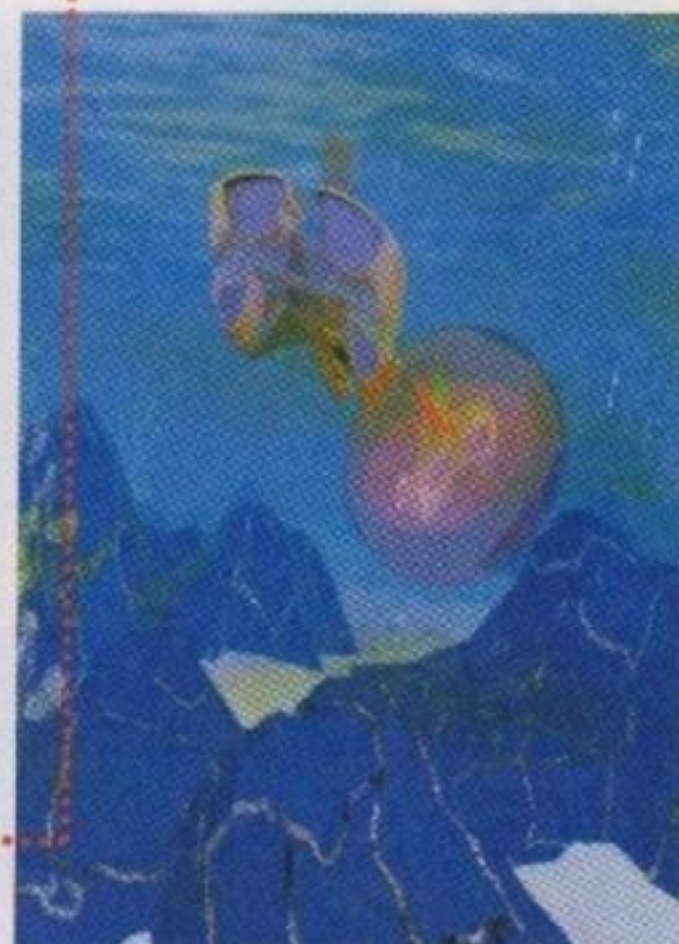
8

\+ Grafica molto colorata ed esente da difetti•Uno dei pochi generi di videogiochi in cui il punteggio raggiunto significa veramente qualcosa•È possibile giocare fino otto•Display multifunzione corredato da numerose animazioni•Ottimo sonoro con tanto di parlato digitalizzato•Longevità garantita•Tavoli ben congeniati

− La qualità dell'alta risoluzione dipende dal vostro monitor•Caricamenti noiosi•Solamente tre tavoli su quattro dischi•Per installarlo su HD servono 2 Mega di RAM liberi

ZEPHYR

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **SPARATUTTO**
Software House: **U.S. GOLD**
Sviluppatore: **N. W.COMPUTING**

Prima di ogni gara potremo ascoltare un "inviato" che ci fornirà notizie abbastanza utili sul pianeta dove stiamo per combattere.

MEGA CORPORAZIONI

In un mondo cyberpunk sono queste grandi società che dominano le nazioni. Il loro potere, infatti, non si limita al campo economico da cui sono nate, ma spazia in ogni altra attività, comprese quelle governative. Spesso le vie seguite da queste corporazioni si discostano dalla legalità, ma è una cosa abbastanza usuale in un futuro degradato verso cui, pensano alcuni sociologi, siamo già diretti.

I nemici comuni (come questo sub) non sono un particolare problema...

Lo studio televisivo è in fermento prima dell'inizio della trasmissione.

Dopo l'ambientazione "televisiva" di giochi come The Running Man *e* Smash-TV, *questo argomento non ha conosciuto altre rivisitazioni. Ora la U.S. Gold ci propone un nuovo sparatutto improntato su questa tematica, dove al posto di correre con le nostre gambe saremo al comando di pesanti carri volanti...*

Il cyberpunk è ormai diventato un filone molto sfruttato nei videogiochi e per alcune ambientazioni è diventato quasi un obbligo. I suoi molti aspetti lo rendono una fonte inesauribile di idee: dalla rappresentazione di un futuro totalmente degradato, alla fusione uomo-macchina o alla presenza di **mega corporazioni** e di potenti network televisivi.

A quest'ultimo aspetto è più direttamente legata la trama di *Zephyr*, l'ultimo titolo della U.S.Gold: ci troviamo infatti in un futuro non ben precisato dove il programma televisivo di maggior successo è una sorta di battaglia "in diretta" combattuta da potenti carri armati volanti in arene appositamente studiate allo scopo. Inutile dire che il nostro ruolo sarà proprio quello di pilota di uno di questi mezzi nel tentativo di vincere la stagione, cercando di totalizzare più punti dei nostri avversari. Un aspetto importante risiede poi nella "sponsorizzazione" che ogni pilota sceglierà all'inizio di ogni gara tra le otto disponibili, rappresentate dalle otto mega corporazioni più potenti del pianeta. Questa scelta è infatti fondamentale perché influenzerà le caratteristiche del nostro mezzo, dotandolo di scudi più potenti o di armi migliori e penalizzandolo in altri sistemi.

Una volta entrati nell'arena, il nostro compito sarà molto semplice: distruggere tutto ciò che si muove (meglio se si tratta di carri avversari) e cercare di completare il maggior numero di giri possibile nel tempo prestabilito per ottenere il miglior punteggio. A nostra disposizione avremo un cannone ad energia (che comunque non può sparare all'infinito senza scaricarsi) e un numero limitato di missili; ovviamente lungo tutto il tracciato potremo trovare **power-up** di varia natura: dai cannoni più potenti alle ricariche per scudi e batterie. Inoltre, prima di ogni gara, ci sarà una missione speciale dal presidente della nostra corporazione "spon-

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa icona vi permetterà di aggiungere dieci missili al vostro totale: sono le armi fondamentali per abbattere i carri avversari.

POWER-UP

Oltre ai rifornimenti delle armi a nostra disposizione e le ricariche per scudi e batterie, durante la gara saranno presenti diversi "upgrade" per il nostro carro. Potremo infatti trovare quattro diversi tipi di cannoni supplementari: dal risucchio dell'energia dei carri nemici, a un effetto simile a quello degli ion-cannon di *X-Wing*. Altri power-up comprendono missili dotati di maggiore potenza e l'utilissimo "lock-on", che rende gli stessi missili capaci di ricerca automatica.

Info

I requisiti necessari per giocare a *Zephyr* sono abbastanza elevati: tanto per cominciare richiede come minimo un 486 con 8 MB di RAM dei quali almeno 6 devono essere gestiti dall'EMM386; il tutto risulta poi abbastanza scattoso anche su di un DX2-66. Il gioco supporta poi tutti i tipi si Sound Blaster (PRO, 16, AWE32), la Gravis Ultrasound e la Ensonic Soundscape; manca invece il supporto di schede General Midi dato che i brani di musica sono tutti campionati. Abbastanza varia la scelta del sistema di comando che comprende anche l'uso del Trustmaster e, da non dimenticare, la possibilità di utilizzo dei nuovi sistemi virtuali come caschi VR.

Nel gioco potreste imbattervi in nemici tanto strani quanto disegnati male.

sor" che ci permetterà di ottenere speciali premi in punti. Se alla fine del tempo (questo è il nostro unico ostacolo, dato che i carri a nostra disposizione sono infiniti) avremo ottenuto il punteggio migliore, potremo anche accedere a uno stage bonus in cui potremo collezionare ulteriori punti. La stagione finirà poi con la proclamazione del miglior pilota al termine delle otto arene che la compongono.

Se l'idea e il background del gioco possono sembrare di ottima fattura, non si può purtroppo dire altrettanto della realizzazione tecnica che li accompagna: lo pseudo-3D (molto più simile a quello di *Doom* che a quello di *Descent*) è stato realizzato in maniera molto sommaria e ne è una dimostrazione l'engine grafico (il gioco scatta e rallenta anche su un 486 DX2-66);gli sprite, realizzati tutti in grafica bitmap, sono piuttosto confusi, e quando sono presenti molte navi sullo schermo generano una fastidiosa sensazione di smarrimento. Di questo ne risente soprattutto la giocabilità: spesso capita di venire colpiti senza sapere da cosa o avviene che il carro non segua i nostri comandi, generando un senso di frustazione notevole che ha per risultato una diminuzione della longevità (di per sé già non molto alta). L'unico aspetto che si salva è il sonoro, che comprende campionamenti ben fatti e ottimi sample, ma questo sicuramente non basta a rivalutare tutte le altre note negative.

Carlo Barone

In questa immagine è abbastanza chiaro il carattere di "confusione" che si può notare in tutto il gioco.

I fondali di ogni arena sono abbastanza vari: qui stiamo esplorando una ambientazione egiziana.

In questa schermata potrete scegliere la vostra corporazione "sponsor".

ZEPHYR

\+ Ottimo background e ambientazione "televisiva" ben realizzata•Possibilità di utilizzo di caschi virtuali.

\- Longevità molto scarsa•Engine grafico mal realizzato•Senso di frustrazione molto marcato•Grafica in bitmap di qualità scadente

4

http://www.oldgamesitalia.net/

GUILTY

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **PSYGNOSIS**
Sviluppatore: **DIVIDE BY ZERO**

Dopo poco più di un anno, ritroviamo il simpatico ladro spaziale Jack T. Ladd alle prese con problemi più grandi di lui; ancora una volta toccherà a voi tirarlo fuori dai guai. Vediamo insieme in cosa si è cacciato questa volta il nostro anti-eroe!

Il buon vecchio Jack T. Ladd non ha perso l'abitudine di vivere di espedienti: lo troviamo infatti impegnato mentre tenta di derubare, minacciando di morte una povera mucca, nientemeno che un camion per il trasporto del latte! Ma l'universo è troppo piccolo perché Jack si possa realmente fermare ad affari di così piccola importanza, e il fato come al solito dà la spintarella decisiva per rimettere Jack nel "giro".

Peccato, direbbe il solito Murphy, che il giro non sia assolutamente quello giusto… Jack viene arrestato dalla più abile agente della polizia interstellare, la famosa Ysanne Andropath che lo arresta con l'accusa di essere fuggito (poveretto, non riesce proprio a sopportare i luoghi chiusi) dalla prigione dove era stato rinchiuso dopo l'epilogo della prima avventura; stiamo ovviamente parlando di ***Innocent until caught***, l'avventura di cui *Guilty* rappresenta il seguito. Subito dopo l'avvenuto arresto, il gioco ci permette di operare la scelta che deciderà l'intero proseguimento delle vicende, infatti possiamo decidere se vogliamo vestire i panni della poliziotta o, per la seconda volta, quelli del simpatico e sfortunato ladro spaziale. A seconda della nostra scelta si può dire che ci troveremo di fronte ad una avventura differente: infatti impersonando sia la donna che l'uomo visiteremo più o meno le stesse locazioni, ma i problemi da risolvere saranno totalmente nuovi e con essi anche gli oggetti da cercare e le azioni da compiere.

In questo modo in pratica si può decidere di giocare l'intera avventura con il personaggio che si preferisce e, una volta terminata (o giunti ad un punto di blocco persistente) tentare anche la via alternativa. C'è da dire però che essendo le due alternative effettivamente separate, non esiste la possibilità che superando una certa locazione con un personaggio sia possibile ottenere indizi su come affrontare la stessa locazione con l'altro protagonista, cosa che ad esempio accadeva in alcune locazioni di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, l'avventura della LucasArts alla quale *Guilty* sembra rassomigliare in alcune caratteristiche, sebbene non ne raggiunga il valore complessivo.

L'**interfaccia utente** di questo ultimo prodotto della Psygnosis è rimasta quasi inalterata rispetto al titolo precedente, con la sola aggiunta di una barra per una più comoda gestione dell'inventario e alcune modificazioni nelle finestre (a scomparsa) necessarie per la gestione del gioco come la sezione di salvataggio e

Essere un'eroica poliziotta ha senz'altro i suoi pregi, ma è anche un ruolo pericoloso: può capitarvi di dover scalare palazzi altissimi!

INNOCENT UNTIL CAUGHT

Il primo episodio di questa serie della Psygnosis, è stata la prima avventura grafica della famosa casa inglese. Molto simile a questo seguito, vedeva Jack T. Ladd impegnato a pagare il modulo delle tasse annuale entro un brevissimo lasso di tempo, scaduto il quale sarebbe stato sezionato e venduto pezzo per pezzo per pagare i debiti con la società delle tasse.

INTERFACCIA UTENTE

Il gioco si controlla in modo abbastanza usuale, il cursore può cambiare la sua forma e le sue funzionalità con la pressione del tasto destrò del mouse, mentre con il sinistro si compiono le azioni prescelte.
Ogni oggetto raccolto è rappresentato nella finestra dell'inventario da un'icona con la sua immagine, rendendo così immediato il suo riconoscimento in ogni momento.

http://www.oldgamesitalia.net/

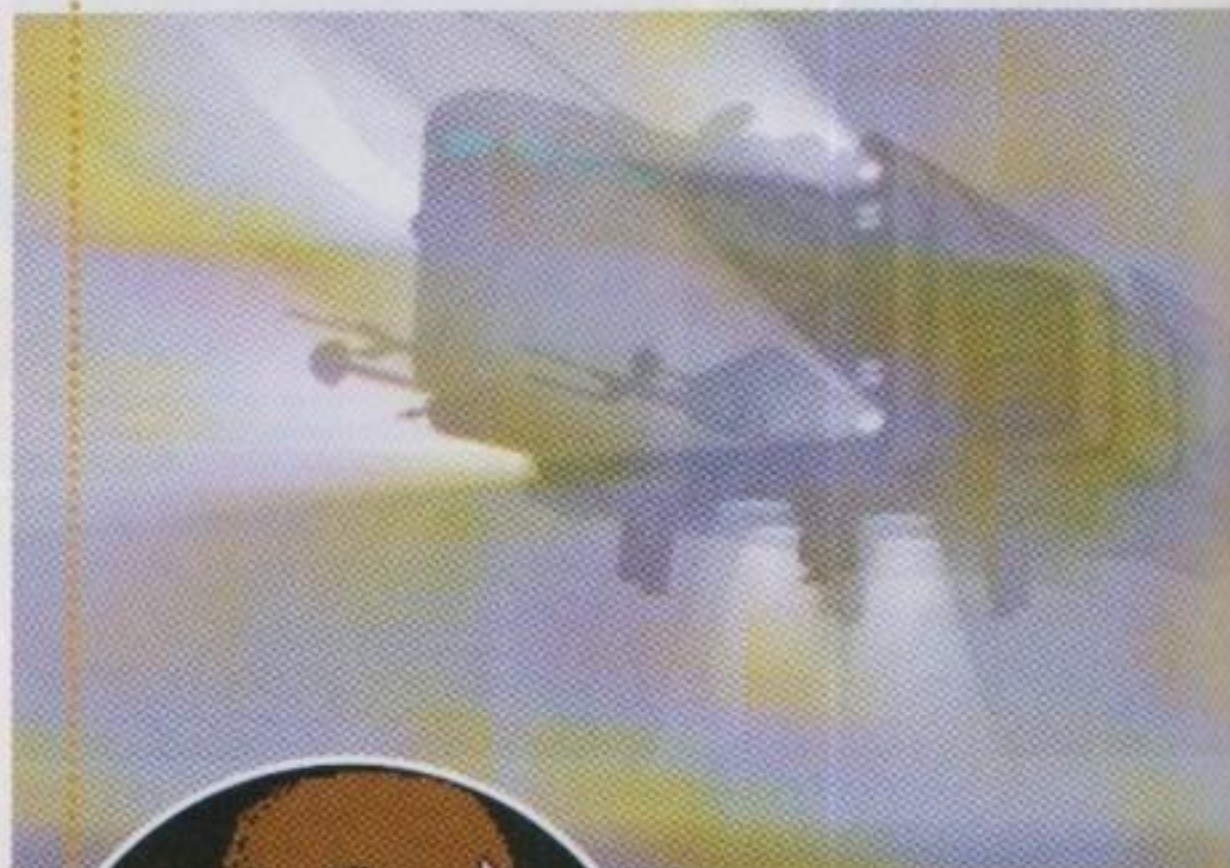
A lato: Quella strana parete trasparente a sinistra del protagonista è l'anomalia dimensionale che ha permesso agli alieni di raggiungere il nostro mondo. Dovrete chiuderla per sempre per scongiurare l'invasione. *Sotto:* Le animazioni sono generalmente belle, ma questa immagine della Relentless (la nostra nave) mentre atterra nella nebbia è davvero molto suggestiva, sicuramente una delle migliori dell'intero gioco.

recupero di partite precedenti o il settaggio di parametri come il volume degli effetti sonori, la velocità di comparsa dei **dialoghi** sullo schermo, la presenza o meno di sottotitoli e molte altre utili opzioni tutte controllabili in maniera semplice ed immediata.

Qualunque sia il personaggio che decideremo di controllare, ci troveremo di fronte a un serio problema: apparentemente una crudele razza di alieni è riuscita a raggiungere l'universo conosciuto provenendo da una dimensione differente e siccome l'esercito dell'unione planetaria è stato reso inoffensivo dagli alieni, noi, che siamo di fatto gli unici nello spazio ad essere al corrente della reale situazione, dovremo rimboccarci le maniche e cercare di togliere questa castagna bollente dal fuoco per conto dell'umanità. Diversi sono i mondi che i nostri eroi arriveranno a visitare prima di debellare il pericolo alieno: all'inizio dovranno esplorare una stazione mineraria abbandonata, per capire dove sia la base degli invasori e cercare di procurarsi qualche utile oggetto, quindi sarà la volta di Gelt, il pianeta-casinò dove tutto è permesso tranne che non pagare i debiti di gioco... e nelle stanze dei palazzi di Gelt riusciranno finalmente ad ottenere le informazioni necessarie per localizzare la porta dimensionale che consente agli alieni di invadere il nostro universo.

Decisi dunque a raggiungere questo varco per chiuderlo per sempre, i nostri due eroi saranno però distratti da un messaggio di soccorso, che li costringerà a raggiungere un pianeta dove dei coloni hanno bisogno di un immediato aiuto contro delle creature particolarmente spaventose. Solo dopo qualche altra avventura finalmente sarà possibile arrivare al varco tra le due dimensioni, e solo la buona volontà dei due protagonisti, unita ovviamente alla nostra intelligenza nel guidarli,

A volte nemmeno essere un poliziotto interstellare permette di cavarsela facilmente!

Il generale è un tipo davvero ostinato, non sarà certo un piacere la conversazione con lui...

DIALOGHI

Come in ogni avventura recente, anche in *Guilty* avvengono molti scambi di opinioni tra i personaggi principali e quelli secondari, dialoghi che seguono l'ormai consueta struttura ad albero con scelte multiple. La totalità dei dialoghi presenti in *Guilty* è però praticamente a senso unico, poiché anche sbagliando le frasi, è sempre possibile scegliere quelle "giuste", facendo risultare il tutto negativamente irreale.

Info

Come la maggior parte delle avventure, anche *Guilty* non pretende un hardware da favola, accontentandosi di un 386/33, con 4 Mega di RAM e un CD ROM a doppia velocità (sebbene si possa giocare bene anche con un singola velocità). Il gioco gira in modalità VGA 320x200, e si può controllare tramite tastiera, mouse (consigliato) o joystick. Molte le schede sonore supportate, per la precisione potrete sentire musiche ed effetti sonori se possedete una SB (tutti i modelli compresa la AWE32), una Adlib (anche il modello Gold), MT-32, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum (tutti i modelli), la scheda MicrosoftSoundSystem e ogni scheda compatibile con lo standard General Midi. Al vostro PC sono richiesti circa 600k di memoria base libera, un po' meno se decidete di non usufruire del commento sonoro del gioco. Poco più di 2 Mega saranno occupati su disco fisso, mentre il resto del gioco rimarrà sul supporto ottico.

Stranamente i volti dei personaggi mancano in definizione e hanno pochi colori.

Se sceglierete di impersonare la tenace e coraggiosa poliziotta, dovrete pilotare la vostra astronave.

Non vi pare di avere già visto una scena del genere, magari nei panni di un certo Indiana Jones? Oltre quel burrone si cela un importante oggetto.

Sul pianeta-casinò trovereteuna vostra vecchia conoscenza, compagno di bevute e loschi traffici!

GRAFICA

Le schermate di *Guilty* sono tutte, senza esclusioni, molto curate e gradevoli, raggiungendo in alcune locazioni livelli pari ad avventure stupende come *Indiana Jones and The Fate Of Atlantis* alla quale risulta simile in un particolare pianeta. Stranamente, le schermate dei dialoghi quando si parla con qualcuno, presentano dei primi piani dei personaggi curati in modo approssimativo e realizzati con pochissimi colori.

renderà possibile la chiusura definitiva del pericoloso punto di passaggio delle forze aliene. Questo, senza entrare troppo nei particolari, è quanto vi attende se deciderete di salvare l'umanità in questo ultimo prodotto della nota casa software inglese. Come è risaputo, un'avventura non gioca le sue carte migliori con la **grafica** o con musiche ed effetti sonori, ma con enigmi e problemi intelligenti, sostenuti da una buona dose di logica e di coerenza tra di loro.

Guilty da questo punto di vista si rivela leggermente lacunoso perché, se è vero che la maggior parte del gioco è abbastanza lineare e non pone grossi problemi al giocatore medio, è anche vero che esistono alcuni punti nelle due sessioni (con Jack o Ysanne) che di logico hanno ben poco, o che mettono alla prova solo la fortuna del giocatore piuttosto che la sua abilità nello sfruttare indizi e oggetti posseduti per superare l'ostacolo di turno. Un esempio lampante si ha nella sessione di Jack, che ad un certo punto deve trovare una chiave inglese; peccato che questo arnese sia molto piccolo e che sia appoggiato su una piattaforma del suo stesso colore, rendendo il suo ritrovamento più un fatto di pura fortuna che di abilità, e rendendo molto frustrante il gioco nel caso (capitato a chi scrive) che si debba cercare solo la chiave e non la si trovi per intere ore di inutili ricerche.

Altri punti realizzati con dubbio gusto sono la sessione di gioco al casinò di Ysanne, dove per scoprire che i giochi sono truccati si prelevano due carte qualsiasi, differenti, dal mazzo… per poi scoprire che come per magia esse sono diventate identiche senza alcun motivo. Esistono anche un paio di enigmi di soluzione invero logica, ma caratterizzati da una difficoltà altissima in quanto si tratta di compiere delle azioni che niente e nessuno ha mai suggerito, e per le quali non esistono sufficienti indizi che possano portare il giocatore a risolvere la scena senza una immensa concentrazione, e un pò di fortuna una buona dose di intuizione.

L'avventura, pur divisa nelle sue due sezioni complementari, non sarebbe di lunga durata ma tenderà ad essere risolta in parecchio tempo a causa dei picchi di difficoltà appena descritti. In conclusione possiamo giudicare *Guilty* come un prodotto divertente, ma che poteva senz'altro giovare di un maggiore studio dei vari enigmi che devono, in un gioco ideale, essere risolvibili in modo logico e mai, ripetiamo mai, per caso o per colpi di fortuna assolutamente sporadici.

Roberto Camisana

GUILTY

6

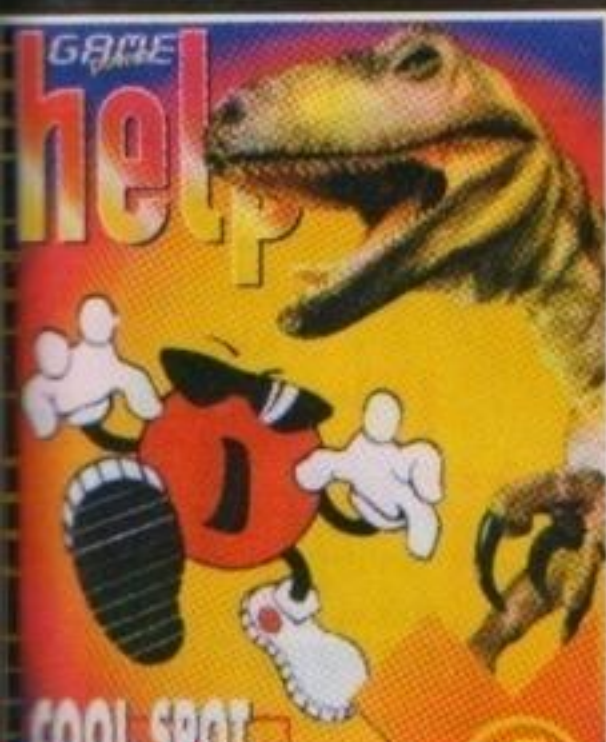
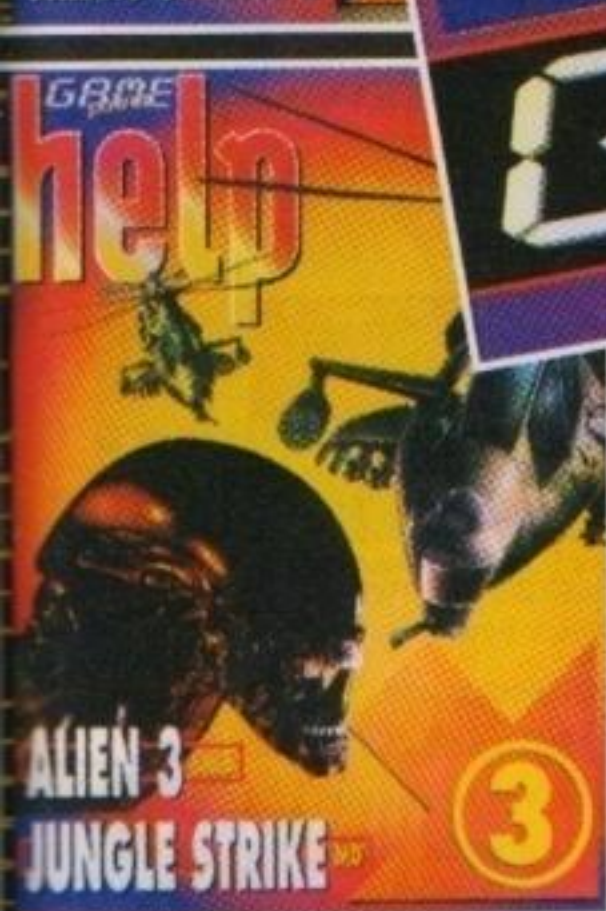
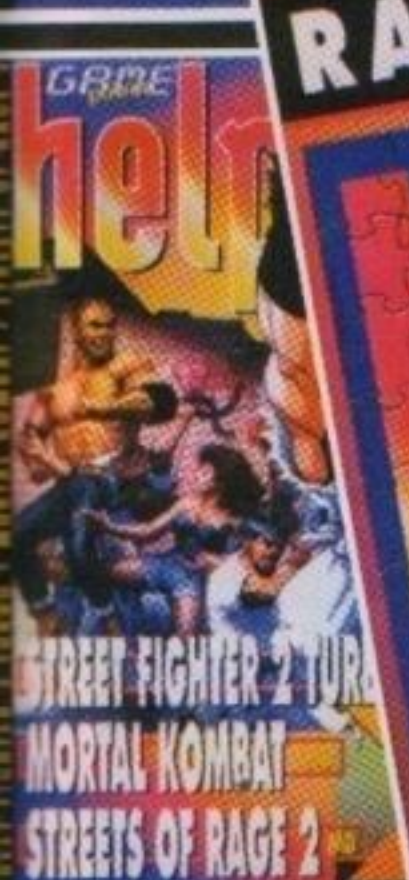
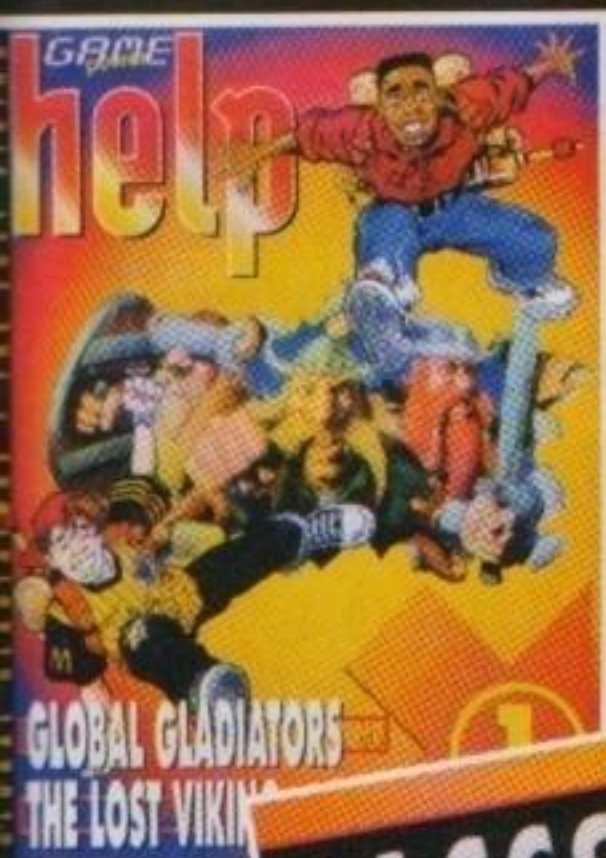
+ Testi tradotti in cinque lingue, italiano compreso•Traduzione di discreta qualità•Due avventure in una (Jack e Ysanne)•Personaggi simpatici anche se poco approfonditi•Dialoghi interamente digitalizzati, anche se solo in inglese

– Animazioni dei personaggi poco varie•Dialoghi a senso unico, non è possibile intraprendere dialoghi pericolosi•La soluzione di alcuni enigmi è assurda, lasciando troppo al caso o alla fortuna del giocatore•A causa di alcuni punti molto difficili, il gioco rischia di diventare frustrante•Il finale non è adeguato alla fatica necessaria per raggiungerlo

Anche Cristoforo Colombo avrebbe usato le nostre mappe!

RACCOLTA 1994

help

GAME power

HELP: RACCOLTA COMPLETA

Lo strumento indispensabile per risolvere tutti i giochi e non telefonare più a Dupont. Lo troverai nei negozi specializzati, nelle librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vit.

Pagamento a mezzo contocorrente postale n°17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione

GLOBAL GLADIATORS
THE LOST VIKINGS

STREET FIGHTER 2 TURBO
MORTAL KOMBAT
STREETS OF RAGE 2

ALIEN 3
JUNGLE STRIKE
3

COOL SPOT

ZELDA
SUPER MARIO ALL STARS
ALADDIN
5

ZELDA SECONDA PARTE
SHADOWRUN
6

SONIC 3 PRIMA PARTE
SONIC SPINBALL
GODS
7

SONIC 3 SECONDA PARTE
SUPER EMPIRE STRIKES BACK PRIMA PARTE
8

SONIC 3 TERZA PARTE
ROBOCOP VS TERMINATOR
SUPER EMPIRE STRIKES BACK SECONDA PARTE
9

MORTAL KOMBAT 2
ZELDA 3
10

SUB TERRANIA
BUBBA'N'STIX
11

http://www.oldgamesitalia.net/

BUREAU 13

Di agenzie segrete incaricate di indagare su fatti misteriosi e soprannaturali ne sono passate tante sotto i ponti, ma ora il governo degli Stati Uniti ha deciso di intervenire seriamente sulla questione. Per fare ciò ha creato un dipartimento speciale e vi ha assegnato alcuni tra i propri operativi migliori: maestri nell'infiltrazione, hacker informatici e... preti, vampiri, stre ghe?Proprio così!...

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **GAMETEK**
Sviluppatore: **TAKE 2**

Un'immagine dall'introduzione animata, che mostra in dettaglio una tipica azione del *Bureau 13*.

Bureau 13 è la nuova avventura grafica animata della Take Two, il gruppo di sviluppatori già creatore di **Bloodnet**. Come nel titolo pubblicato dalla MicroProse, l'ambientazione è quella del futuro prossimo, con una forte componente horror e soprannaturale. Non si tratta però dello stesso background: in *Bloodnet* eravamo alla fine del XXI secolo, e il livello tecnologico generale era superiore. Inoltre, in *Bloodnet* l'esistenza di creature come i vampiri era un segreto che esse stesse custodivano con attenzione, mentre in *Bureau 13* si ipotizza che i fenomeni paranormali siano da tempo conosciuti e studiati da apposite agenzie governative (sebbene per la gente della strada essi appartengano ancora alla sfera della superstizione).

Il *Bureau 13* del titolo è proprio una di queste **agenzie**, un dipartimento (ancora più segreto) del servizio segreto degli Stati Uniti. Al Bureau 13 lavorano alcuni tra i migliori esperti sull'argomento, e se un combattente specializzato in armature potenziate, un esperto di informatica, e un ladro non suscitano sorpresa, e la collaborazione di un sacerdote conferma solo l'accuratezza con la quale le indagini vengono condotte, la presenza nella "squadra operativa" di un vampiro e una strega dimostra come il governo, questa volta, intenda fare le cose sul serio...

Il piccolo ma completo manuale racconta anche la storia segreta che si nasconde dietro al gioco. *Bureau 13* nasce in realtà come "simulatore di situazione operativa" utilizzato per addestrare i nuovi agenti alle operazioni sul campo. Il simulatore ricostruisce uno dei casi più interessanti tra quelli recentemente accaduti, e pone l'aspirante cadetto (il giocatore) nei panni degli agenti che dovettero risolverlo.

Selma e Delilah (riconoscibile per la sua armatura dal brutto *design*) indagano nel negozio di articoli elettronici. Ci crediate o meno, non siamo riusciti a trovare delle batterie di ricambio per un telecomando...

Un'introduzione animata con grafica renderizzata e, nella versione CD, accompagnata da parlato digitalizzato, fornisce il breve briefing della missione: nella cittadina di Stratusburg, in un luogo imprecisato degli Stati Uniti, il locale sceriffo è stato gravemente ferito in un attentato. Il *Bureau* sospetta che il mandante sia J.P. Withers, un ex-agente speciale dello stesso dipartimento, il cui equilibrio mentale è stato recentemente compromesso da cause sconosciute. La polizia federale sta conducendo un'inchiesta sull'accaduto, e il timore è che essa possa condurre non solo a Withers, ma anche all'agenzia segreta di cui egli faceva parte. Occorre quindi che un piccolo nucleo di agenti inizi un'azione parallela con l'obiettivo di impedire che ciò accada, scoprendo nel frattempo cosa sta realmente accadendo a Stratusburg. Tale nucleo non può essere composto da più di due persone.

A questo punto il giocatore deve compiere una scelta fondamentale ai fini dell'avventura: decidere quale dei sei agenti speciali a disposizione impiegare per risolverla.

Ogni agente è caratterizzato da un set di "poteri" e/o abilità particolari che sono sintetizzati sulla sua scheda personale. Selma Gray è una strega che può risolvere molti problemi con la magia. Isaac

BLOODNET

Il primo gioco della Take Two (pubblicato dalla MicroProse) era un'avventura grafica che metteva il giocatore nei panni di un hacker informatico del XXI secolo trasformato inaspettatamente in vampiro da un'altra creatura delle tenebre. Il gioco univa elementi horror a un'ambientazione cyberpunk tradizionale, ed era ricco di idee e di fascino, ma una trama troppo frammentata e la mancanza di logicità di alcuni enigmi ne riducevano la giocabilità.

AGENZIE

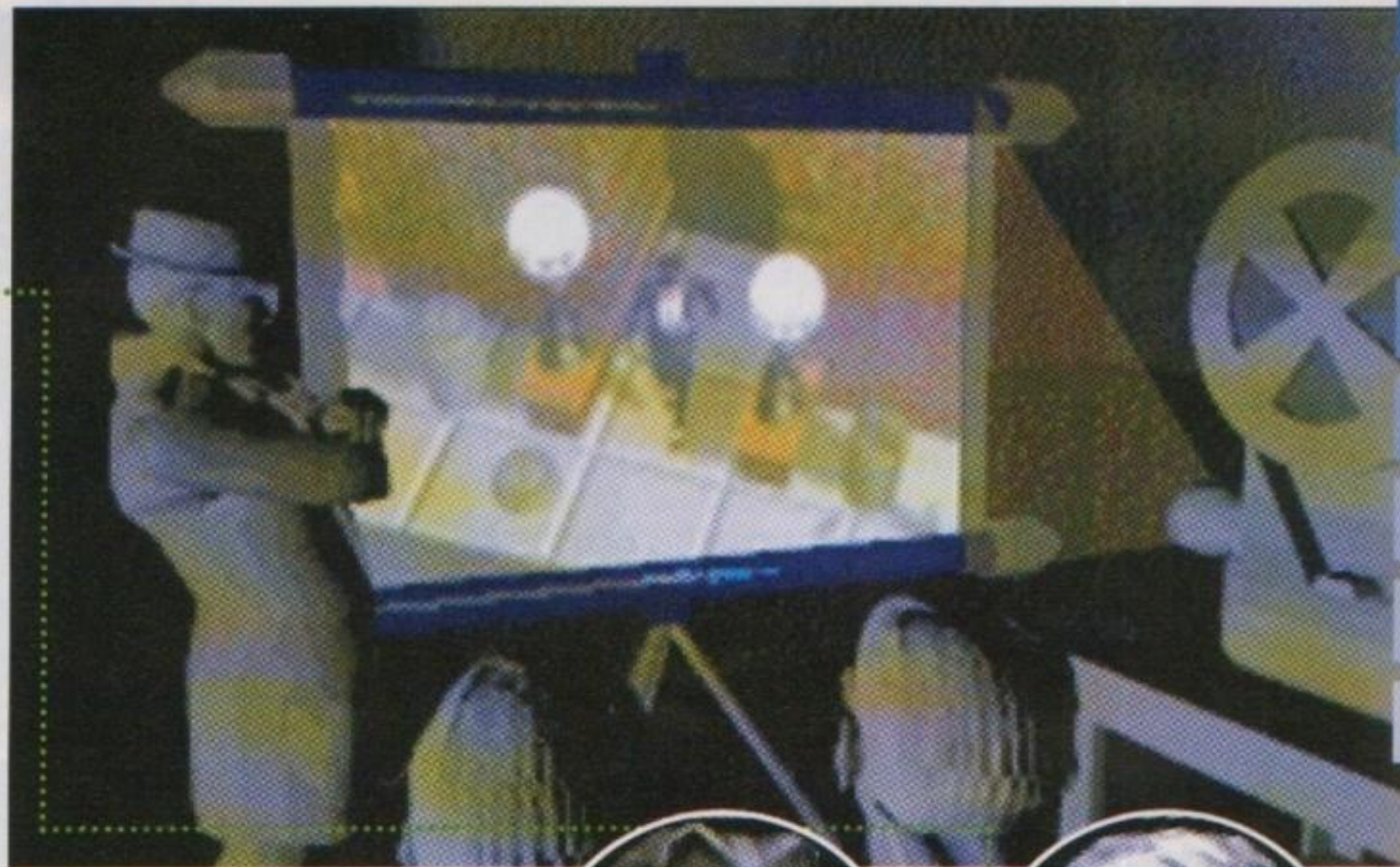
L'idea di un'agenzia o di un dipartimento che si occupi di casi inspiegabili o paranormali non è nuova. Nella finzione televisiva abbiamo recentemente avuto *X-Files*, un telefilm dove due agenti dell'FBI erano ufficialmente incaricati di occuparsi di casi "strani". Nel mondo reale, il governo degli Stati Uniti varò negli anni '60 il famoso *Progetto BlueBook*: un'indagine sistematica su tutti i casi di avvistamento o contatto con U.F.O o extraterrestri. L'indagine si risolse con un nulla di fatto, ma molti ufologi accusarono il governo di averla promossa solo per mascherare le reali attività di ricerca che venivano condotte sull'argomento...

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei bug presenti nel programma: se osservate attentamente, noterete come il vampiro sia sospeso a mezz'aria di fianco alla porta.

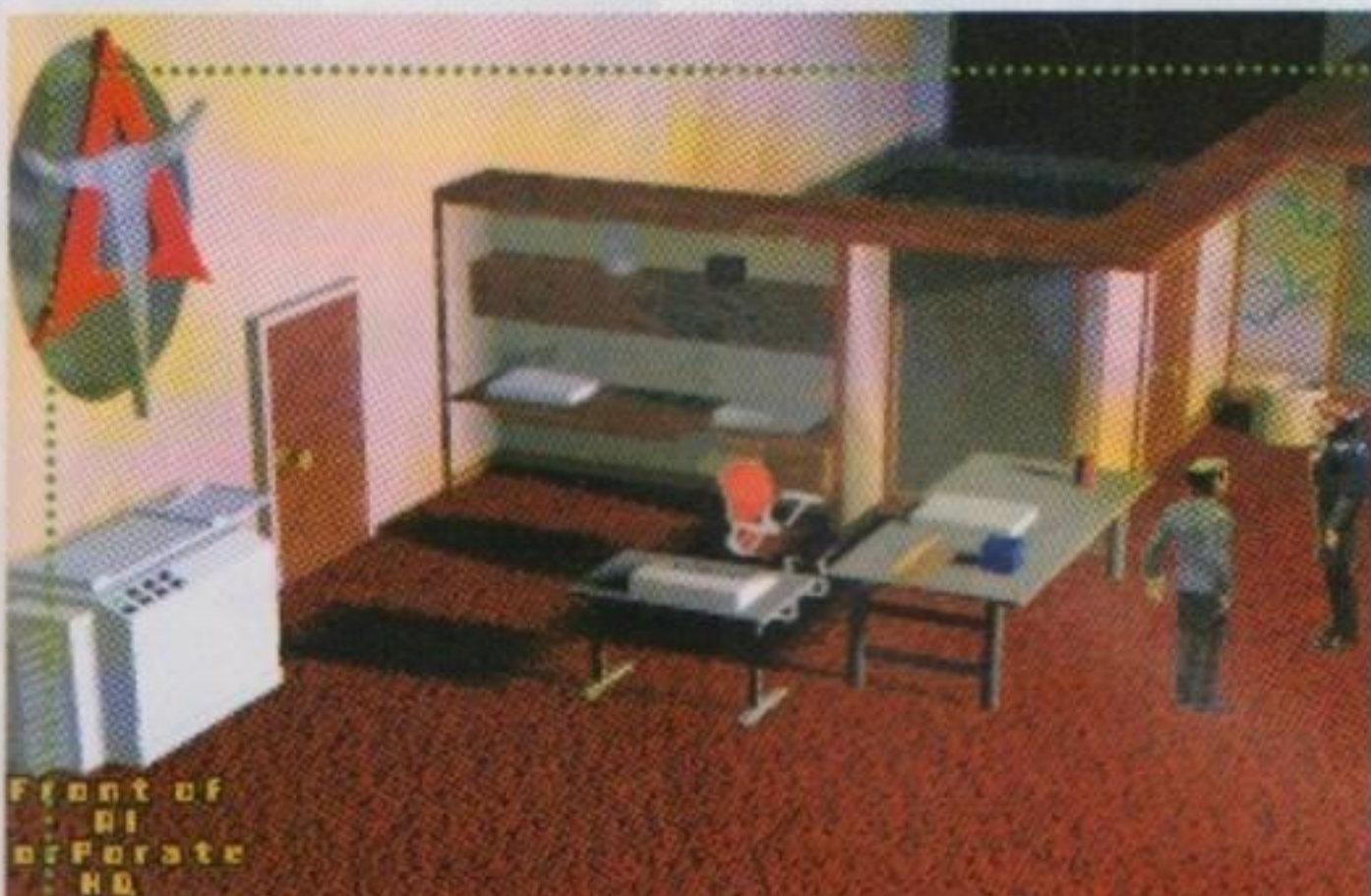
Richards è un *hacker* esperto in computer, fisica e biologia. Delilah Littlepanther combatte indossando una micidiale armatura potenziata. Padre Blank è specializzato in occultismo e ha eseguito con successo decine di esorcismi. Jimmy Suttle è un ladro dal passato poco chiaro, in grado di aggirare i sistemi di sicurezza più sofisticati. Infine, Alexander Keltin è un raffinato vampiro, micidiale nel combattimento a mani nude e con la capacità di trasformarsi in una nube di vapore.

Tali poteri influiranno durante l'avventura sulla risoluzione dei vari enigmi proposti. Ogni personaggio ha infatti un approccio "personalizzato" ai problemi che incontra, e due personaggi posti davanti alla stessa situazione spesso si comporteranno in modo diverso. Alexander, per esempio, può assumere forma gassosa per infiltrarsi nella piccola crepa tra due mattoni, mentre Delilah nella stessa situazione non esiterà ad abbattere tutto il muro.

La struttura del gioco è quella classica delle avventure modello Sierra/LucasArts, con un'interfaccia utente che riprende quella tipica delle avventure della società di Roberta Williams. Il mouse controlla un cursore che permette di muovere i protagonisti sullo schermo (cliccando sul punto verso cui si vuole spostarli) e di interagire con gli oggetti e i personaggi incontrati. Ogni volta che viene spostato su un oggetto importante ai fini dell'avventura, il cursore si illumina. A questo punto, cliccando ripetutamente il pulsante destro si fanno scorrere le azioni che è possibile compiere su quell'oggetto (esamina, raccogli, spingi, ecc…) ognuna identificata da un'icona. Per attivare l'azione prescelta basta quindi cliccare con il pulsante sinistro.

Muovendo il cursore nella parte superiore dello schermo si fa apparire una barra di strumenti nella quale sono contenuti (oltre a numerosi altri comandi di uso non comune) l'inventario degli oggetti raccolti e le immagini dei due agenti che abbiamo scelto per la missione. Cliccando sull'immagine dell'uno o dell'al-

Prima dell'inizio dell'avventura dobbiamo decidere con quali due personaggi la affronteremo. Ogni personaggio è descritto da una scheda biografica, mentre cliccando sul suo ritratto riceverete informazioni addizionali dalla sua viva voce.

Info

Il gioco richiede almeno un processore 386DX a 33mhz, 520K di RAM e 1,5Mb di EMS liberi, scheda VGA, mouse e un CD-ROM a doppia velocità.
L'installazione su HD (obbligatoria) occupa 13Mb. Il programma supporta le seguenti schede sonore: SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE 32, Covox Sound Master II, Pro Audio Spectrum, Roland SCC-1, Roland LAPC-1 e AdLib. Il CD contiene anche alcuni brani della colonna sonora (composta da Mike Bross e *The Heavy Skies*) che possono essere ascoltati da un normale lettore CD audio.
Le specifiche della versione per dischetti sono identiche a quelle della versione CD-ROM, ma naturalmente un lettore CD non è richiesto. NelLa versione floppy non troverete il parlato digitalizzato durante il gioco.

Per la prima avventura abbiamo scelto Padre Jonathan e Alexander il vampiro - un'accoppiata davvero assortita! Qui i due allegri compagni stanno mettendo il naso nella sede di una misteriosa corporazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

GABRIEL KNIGHT

L'avventura horror gotica scritta da Jane Jensen per la Sierra è uno dei migliori titoli che siano mai stati pubblicati nel campo delle avventure grafiche animate. L'atmosfera ispirata dai romanzi di Anne Rice, dialoghi di qualità cinematografica, enigmi spaccacervello, una trama incredibilmente coinvolgente e, nella versione CD, l'interpretazione di Mark Hamill e Tim Curry, rendono questo gioco un piccolo classico. Se vi è piaciuto *Intervista col Vampiro* (libro o film) correte a comprarlo. Se non vi è piaciuto, correte lo stesso.

NOCTROPOLIS

L'ultima avventura della Electronic Arts trasporta il giocatore in un mondo parallelo delle linee gotiche e inquietanti. Nei panni involontari di un tormentato supereroe, il malcapitato protagonista deve sgominare una banda di crudeli supercriminali che sta terrorizzando la città di *Noctropolis*. La veste grafica, la trama, la ricostruzione ambientale e la caratterizzazione dei personaggi sono ottime, ma l'avventura presenta alcuni difetti a livello degli enigmi, spesso illogici o troppo difficili. In definitiva, un'occasione che avrebbe potuto essere sfruttata meglio.

Nell'ospedale dove è stato ricoverato il povero sceriffo. Il problema qui è passare oltre la guardia, che ovviamente non può essere uccisa.

tro si decide con quale dei due si desidera agire in un determinato momento, scelta importante soprattutto se si desidera utilizzare una delle loro abilità speciali.

Le conversazioni con i personaggi incontrati avvengono con un sistema di frasi già preparate tra le quali scegliere. Raramente, però, scegliere la frase sbagliata ha conseguenze irrimediabili, e spesso è possibile provarle tutte. Solo in alcuni casi (per altro abbastanza evidenti) è bene astenersi dall'affrontare certi argomenti di conversazione (soprattutto quello riguardante la vera natura dell'agenzia per la quale lavorano i due "investigatori").

Se *Bureau 13* è, in sé, un gioco abbastanza carino, non è possibile giudicarlo se non mettendolo a confronto con altri titoli analoghi per struttura di gioco e ambientazione, come ***Gabriel Knight*** della Sierra o ***Noctropolis*** della Electronic Arts. E da tale confronto, il gioco della Take Two esce mostrando tutti i propri limiti. Il principale è che il supporto CD e i numerosi brani di parlato digitalizzato non riescono a nascondere una struttura di gioco molto povera e rudimentale. *Bureau 13* è una tradizionale avventura che prevede azioni del tipo "usa l'osso con il cane", ma che non viene supportata da una ricostruzione ambientale o da dialoghi del livello di quelli di *Gabriel Knight* o dello stesso *Noctropolis* (un titolo che pure presenta diversi problemi). La veste grafica, apparentemente curata, è in realtà molto spoglia e, cosa peggiore, molti degli enigmi proposti sono eccessivamente semplici o abbastanza illogici, per non parlare di alcuni casi in cui la soluzione a un problema deve essere scoperta in modo quasi casuale.

Inoltre, il gioco presenta una debolezza di fondo: sebbene nel manuale venga spiegato come iniziare una partita da capo impiegando agenti diversi conduca a un gioco quasi completamente rinnovato, le occasioni in cui ciò effettivamente avviene sono relativamente poche. E la seconda volta che si gioca non si ha più lo stimolo di andare avanti per vedere come andrà a finire la storia.

In definitiva, *Bureau 13* non è un disastro, ma solo un'onesta avventura che viene però superata dalla maggior parte dei titoli concorrenti. Qualche anno fa sarebbe stata discreta, ma oggi occorre qualcosa di più di una buona colonna sonora per sfruttare adeguatamente il supporto multimediale.

Vincenzo Beretta

Bureau 13
Examine Newspaper
The article about the assassination attempt indicates that the some vital pieces of evidence were recovered from the scene of the crime. The police are holding these for future

È possibile avere anche descrizioni testuali nella versione CD del gioco, ma per ottenerle occorre dare il comando "esamina" due volte: un sistema inutilmente macchinoso.

Bureau 13
Attack | Mist Form
Look At | Open/Close | Walk To
Pick Up | Push/Pull | Talk To | Use
Throw | Follow | Search | Give

La barra dei comandi viene attivata con una pressione del bottone destro del mouse. Notate l'inventario e i comandi speciali dei due personaggi. L'icona con il viso mostra quale dei due è "attivo".

5

\+ Discreta colonna sonora•Ottimo parlato digitalizzato (la voce della narratrice è davvero sexy!)

– Enigmi troppo semplici o illogici•Grafica scarna•Livello di rigiocabilità basso, nonostante quanto promesso dalla confezione•Non è all'altezza di giochi simili apparsi già da diversi mesi.

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT MAIL

SoftMail é vendita per corrispondenza, informazione, assortimento, servizio di qualità.
Simulazione, strategia, avventura, RPG, libri ed accessori delle migliori marche sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' LA NOSTRA PROFESSIONE!

On Board

Da oggi con la On Board Card puoi avere uno sconto del 10% ed altri numerosi vantaggi!
Come richiedere la On Board Card? Ordina almeno Lire 300.000: dall'ordine successivo e per un anno, hai subito diritto ai seguenti vantaggi:
- Sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo delle offertissime e delle proposte esclusive
- Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative
- Priorità nell'evasione degli ordini
- Nessun obbligo di acquisto

HAI FRETTA?
TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO: 031-300-174
O INVIALO VIA FAX ALLO: 031-300-214

PUNTO VENDITA COMO IN VIA BENZI 18

I MARCHI PROTETTI SONO ... SENZA INDICARE I ... BREVETTI ... CARATTERISTICHE ... SONO FORNITI DAI ...

NEWS

HERETIC — From the Publisher of DOOM! — SHAREWARE — CD LIRE 29

3DAGS & ITALY: INSIEME A LIRE 158
FINO AL 28/2/95 (POI A LIRE 198)

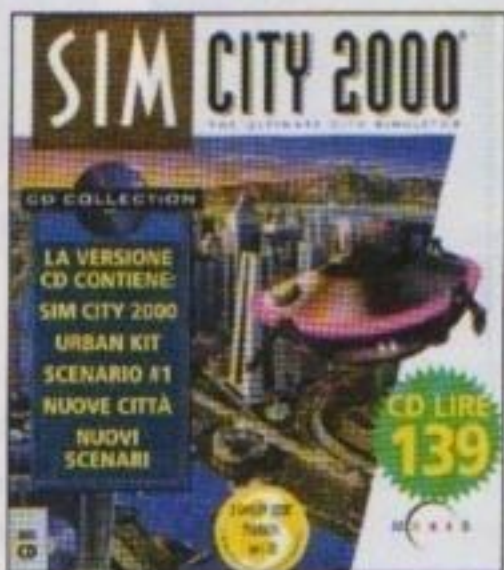
3DAGS & SCENERY ITALY

Vi presentiamo ***SCENERY ITALY FOR ATP****, il nuovo scenario aggiuntivo per ATP nato dalla collaborazione tra Virtuali e Simula Flightware e pubblicato, in esclusiva mondiale, da Lago.*
Finalmente è possibile volare nei cieli italiani anche con ATP, in maniera assolutamente realistica, come richiesto dalle caratteristiche del programma. Tutte le funzionalità più importanti di ATP sono state sfruttate nel realizzare questo scenario, è infatti possibile effettuare voli liberi, assegnamenti singoli sotto il controllo dell'ATC ed una carriera completa sul territorio nazionale.
SCENERY ITALY FOR ATP *comprende tutti gli aeroporti principali italiani (ATP prevede un massimo di 26 aeroporti per gli assegnamenti in carriera) ed alcuni aeroporti secondari utilizzabili per il volo libero. La novità più interessante dal punto di vista del realismo è l'uso delle coordinate geografiche reali, grazie alle quali ogni oggetto, pista o radioassistenza si trova nel punto giusto e si può utilizzare la piattaforma inerziale inclusa negli aerei di ATP per effettuare una navigazione assolutamente precisa.*
Nel pacchetto sono incluse le cartine di navigazione di insieme con l'indicazione delle aereovie, le cartine degli aeroporti e le carte SID per le partenze strumentali. E' inoltre presente il database SMS facilities locator per gli utenti di USA East/West.
Per utilizzare ***SCENERY ITALY FOR ATP*** *è necessario possedere la Revision D (scatola blu) di ATP o la versione su CD.*
E' consigliato l'uso di un 486 a 33Mhz o superiore, 4Mb di memoria RAM, 3DAGS e scheda audio SoundBlaster per le voci delle torri.
DISPONIBILE NEL 1° TRIMESTRE DEL 1995

A.T.P. + 3DAGS + ITALY + IL VOLO...
DISCO: LIRE 290 INVECE CHE LIRE 346
CDROM: LIRE 399 INVECE CHE LIRE 477

SIM CITY 2000 — CD COLLECTION
LA VERSIONE CD CONTIENE: SIM CITY 2000, URBAN KIT, SCENARIO #1, NUOVE CITTÀ, NUOVI SCENARI
CD LIRE 139

U.S. FIGHTER JETS — CD LIRE 29

Una nuova serie di filmati dedicati ai sistemi di attacco e difesa militari americani! Ogni titolo a sole Lire 29: telefona per l'elenco completo.

EUROPE 1 PER FS5
DISCO, LIRE 79
Il primo di una serie di scenari per Flight Simulator 5 dalla BAO. Oltre cento aeroporti europei situati in: Austria, Germania, Svizzera e Olanda. Le costruzioni sono uniche per ogni aeroporto, comprende inoltre i principali fiumi, laghi ed autostrade. Gli aeroporti principali comprendono traffico aereo con decolli ed atterraggi. Ore di divertimento con voli sia VFR che IFR.
Richiede: 386, 4Mb, 6Mb su disco rigido, VGA (raccomandiamo SVGA a 256 colori.

ECCEZIONALE!
LETTORE CD ROM CON INTERFACCIA IDE
TEMPO D'ACCESSO 230MS, TRANSFER RATE 300KB/S, 128KB CACHE, MULTISESSIONE, XA, DOPPIA VELOCITA', CASSETTO MOTORIZZATO
CD-I, MPC II, PHOTO CD
A SOLE LIRE 255
(FINO AD ESAURIMENTO)

PENTHOUSE INTERACTIVE

Fotografa le più belle ragazze con la trilogia ***PENTHOUSE INTERACTIVE!*** *Ogni volume, in vendita a Lire 129, comprende anche un video VHS in formato NTSC. Compatibile con IBM e MAC.*

SOUNDBLASTER PRO STEREO
MANUALE IN ITALIANO
A LIRE 170

PREZZI IVA INCLUSA ED IN MIGLIAIA DI LIRE! QUESTO E' SOLO UN ELENCO TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO!
LEGENDA: * = MANUALE IN ITALIANO; ◦ = VERSIONE ITALIANA; IN ROSSO = PREZZO NON SCONTABILE ON BOARD

ACCESSORI

6151 ALTOPARLANTI SONY CSS-B100 ... 345
CON BASE D'APPOGGIO PER MONITOR

LIBRI

6064 CYBERSEX (CON DISCO) ... 34
6061 IL MANUALE DI FLIGHT SIM. 5 ... 32
5264 HARPOON II STRATEGY GUIDE ... 35
6062 I MIGLIORI GIOCHI SU CD ... 45
5272 TIE FIGHTER STRATEGY GUIDE ... 35
5687 ULTIMA VIII STRATEGY GUIDE ... 35

MS/DOS

5466 ACES OF THE DEEP ... 99,9
5971 AIDE DE CAMP ... 149
UTILITY • 500K RAM, VGA, HARD DISK
5995 ARMORED FIST ... 99,9
SIMUL. • 386SX, 8MB, DOS 3.3, VGA, HD
5917 ATP: 3DAGS (*) ... 99
DISCO AGG.VO • 386, DOS 3.X, 4MB, 3MB HD, SVGA 512KB
5962 AWARD WINNING WAR GAMES ... 139
STRATEGICO • CARR.STRIKE-PAC WAR-CLASH STEEL-WAR IN RUSSIA
5603 BATTLEDROME - METAL TECH ... TEL
5620 BIOFORGE ... TEL
5201 FLIGHT LIGHT (*) ... TEL
SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB
5953 FS5: CARIBES ... 79
5952 FS5: JAPAN ... 79
5954 FS5: LAS VEGAS ... TEL
6078 FS5: SCHWEIZ IFR ... 89
5264 HARPOON II ... 139
STRATEGICO • 386SX, 4MB, DOS 5, MOUSE, 25MB SU HD, VGA/VESA
6115 IL RE LEONE (*) ... 89,9
ARCADE • 386DX 33, 4MB, 470K BM, 5MBHD, VGA CON 1MB, DOS 5
5356 INDY CAR RACING & DATA DISKS ... TEL
6021 INTERNATIONAL TENNIS OPEN ... 79,9
6019 IRON ASSAULT (*) ... 99,9
6020 KA-50 HOKUM (*) ... 99,9
5973 LINKS: BIG HORN ... 59
L'ULTIMO DATA DISK PER LINKS 386
6207 MICKEY MOUSE SCREEN SCENES ... 29
6169 MS SCENES: FLIGHT COLLECTION ... 65
UTILITY • 386, 2MB, 3MB SU HD, DOS 3.1, WIN 3.1, VGA/256
6088 NASCAR RACING (*) ... 119,9
SPORTIVO • 386 DX 33, 6MB
6154 PANZER GENERAL ... 119
STRATEGICO • 386DX/33, 4MB, SVGA 1MB, DOS 5, 18MB HD, SB
6122 POINT OF ATTACK ... 99
STRATEGICO • 512K, EGA
6123 POINT OF ATTACK MAP BUILDER ... 29
5994 RISE OF THE ROBOTS (*) ... 99
6042 SAIL SIMULATOR: LAGHI D'ALPE (*) ... 59
RICHIEDE SAIL SIMULATOR
6079 SCENERY ITALY FOR ATP (*) ... 99
DISCO AGG.VO • RICH. ATP REV. D
4495 SOCCER SUPER STARS (*) ... 89,9
SPORTIVO • SVGA/VGA 2MB EMS, HD
5948 SPACE SIMULATOR (*) ... 129
SIMULAZIONE
5992 STALINGRAD ... 119
5985 SYSTEM SHOCK ... 109
GIOCO DI RUOLO • 486 DX 33,4MB RAM,35 MB HD,RACC.486 50MHZ
5621 THE GRANDEST FLEET ... 129
STRATEGICO • 386SX, 3MB CON SVGA, 2MB CON VGA, DOS 5, HD, MOUSE
5272 TIE FIGHTER (*) ... 99
AVVENTURA • 386/33, 4MB, JOYSTICK, DOS 5, VGA/256, SB, 15MB HD

ADULT ONLY!
TERESA HOUSE GUEST
SEI INVITATO AL COMPLEANNO DI TERESA, SE LE PORTERAI I GIUSTI REGALI LEI TI SARÀ «PARTICOLARMENTE» RICONOSCENTE! LIRE 49

CD ROM

6195 ASTRONOMICA ... 109
AVV. • 386 33, 4MB, WIN 3.1, DOS 5.0
6052 ALONE IN THE DARK III ... TEL
5962 AWARD WINNING WAR GAMES ... 119
STRATEGICO • 386, 640K, DOS 5
6148 BASICS AND BEYOND ... 29
ENCICLOPEDIA SUL MULTIMEDIA
6133 BATTLE ISLE 2 SCENERY ... 75
DISCO AGG.VO • RICH. BATTLE ISLAND
6203 BOB DYLAN HIGHWAY ... 115
6166 CD DELUXE PAK 4 ... 59
UTILITY • 4 CD CON MANUALI
6119 COLONIZATION ... 99
STRATEGICO • 386/16, 1MB, 5MB HD
6138 CRIME PATROL ... 99
ARCADE • 386SX/25, 640K, VGA
6083 CYBERWAR ... 139
AVVENTURA • 486 SX25, 4MB RAM, CD-ROM DOPPIA VEL., 320X200X256
6174 DAFFY DUCK (CARTONI ANIMATI) ... 29
6197 DEAD SEA SCROLLS ... 129
AVVENTURA • 486, WIN, 4MB, CD 2S
5991 DOOM II (*) ... 99,9
6005 DRAGON LORE ... 119,9
6157 EARTHSIEGE ... 109
ARCADE • 386DX33, 4MB, HD, MOUSE, VGA
6001 FIGHTER WING ... TEL
SIMULAZIONE • 386, DOS 5, 4MB
6141 FLIGHT COMMANDER 2 ... 109
STRATEGICO • 4MB SVGA O VGA
5999 FLIGHT UNLIMITED ... TEL
5996 FORTRESS OF DR.RADIAKI ... 79
ARCADE • 486SX, DOS 5, 8MB VGA
6047 FRONT PAGE FOOTBALL PRO 95 ... 119,9
SPORTIVO • 386/33, 4MB HD, VGA
5633 F14 FLEET DEFENDER GOLD ... 109,9
6196 GREY WOLF ... 49
STRATEGICO • 486, WINDOWS 3.1, CD 2S, 4MB, MOUSE, VGA, SB
6139 I MAGNIFICI 55 ... 39
RACCOLTA • 386SX, 2MB, VGA, WIN 3.0
6168 IBM OS/2 WARP (SIST. OPERATIVO) ... 150
6019 IRON ASSAULT ... 129,9
5564 KNIGHTS OF XENTAR ... 109
AVVENTURA • 386, 640K, VGA
6118 LITTLE BIG ADVENTURE ... 135
AVVENTURA • 486/25, 4MB 11 MG HD
6156 LORDS OF THE REALM ... 99
GIOCO DI RUOLO • 386, 4MB, VGA, DOS 3.31, HD, MOUSE
6155 MAGIC CARPET ... 135
AVVENTURA • 486, 4MB, VGA, 2MB HD, MOUSE, DOS 5
6129 MASTER OF MAGIC ... 125
AVVENTURA • 386, 4MB, VGA
6149 MEGAPAK 11 ... 99
RACCOLTA
6198 MUSIC WORKSHOP 01/95 ... 59
MUSICA • SCHEDA SONORA, MIDI
6088 NASCAR RACING ... 129,9
SPORTIVO • 386 DX 33, 6MB 15MBHD
6154 PANZER GENERAL ... 109
STRATEGICO • 386DX/33, 4MB, SVGA 1MB, DOS 5, 18MB HD, SB
6220 POWER RANGERS ... 45
5413 REBEL ASSAULT (IN STOCK!) ... 69
5994 RISE OF THE ROBOTS ... 109
ARCADE • 386 25MHZ VGA 4MB RAM
5715 SAIL SIMULATOR 2.1 ... 125
SIMULAZIONE
6147 SIMTEL ... 39
UTILITY • 10.000 PRG SHAREWARE DOS
4495 SOCCER SUPER STARS ... 89,9
SPORTIVO
6130 SPEED ... 55
UTILITY • 2,5MB HD, 386, VGA, 500KB
5325 SUBWAR PLUS ... 75
STRATEGICO • 386
6150 SUPER 10 CD VALUE PAK ... 89
RACCOLTA
5272 TIE FIGHTER ... TEL
5562 UNDER A KILLING MOON ... 149,9
6054 U.S. NAVY FIGHTERS ... 135
SIMULAZIONE • 486 DX, 4MB 7MB HD
6099 VIRTUAL REALITY STARTER KIT ... 99
RACCOLTA • 386, VGA 256, 640K, 5MB HD
5997 WING COMMANDER 3 ... 135
SIMULAZIONE • 486DX50, DOS 5, 8MB, 20MB HD, CD 2S, MOUSE, JOY
6117 WORLD CUP GOLF ... 129,9
SPORTIVO • 386/25, 4MB, SVGA, DOS 5
6121 X-WING COLLECTORS ... 119
RACCOLTA • 386/33DX, 1MB EMS, VGA
4811 7TH GUEST + DUNE ... 99
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, SB, MOUSE, HD

CD ROM ADULT ONLY

RICHIEDI IL LISTINO «ADULT ONLY»
5274 ADULT CD SAMPLER ... [illegible]
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5392 DREAM MACHINE ... 99
RENDERING 3D E FULL MOTION VIDEO
6131 SAMURAI PERVERT ... 95
DAL GIAPPONE L'ESPERIENZA DEI SAMURAI
6165 SPACE SIRENS ... 99
INTERATTIVO CON INTERFACCIA TRUI 3D
6164 SPY CLUB ... 79
AVVENTURA COMPLETAMENTE INTERATTIVA
6132 SUPERSTARS OF JAPANESE PORN ... 69,9
10 ATTRICI, FOTO E VIDEO, ESCLUSIVO MOSAIC VISION
5607 UROTSUKIDOJI: LEGEND OF OVERFIEND ... 89
CARTONI ANIMATI MADE IN JAPAN • 386/25, DOS 5.0, WIN 3.1
6124 VIRTUAL DIRECTOR ... 95
386, 4MB RAM, SVGA
6135 VOICES IN MY BED ... 49
PROTAGONISTA: ASHLYN GERE
6137 WOMEN OF MOSCOW ... 59
4MB, MOUSE, WIN 3.1, VGA/256

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
OnBoard

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CATALOGO AGGIORNAMENTO SOFTMAIL		OMAGGIO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	Spese di spedizione Lire	10.000
	TOTALE LIRE	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia: CartaSi / VISA / AMERICAN EXPRESS — Scadenza
N° della Carta di Credito

STAR TRAIL

I fan dei Gdr, ormai rassegnati a vedere tramontata l'epoca dei giochi con decine di caratteristiche, dozzine di classi e centinaia di incantesimi, rimarranno a bocca aperta davanti a questo ultimo prodotto della Attic!

Sistema **PC**
Genere **GdR**
Software House **US Gold**
Sviluppatore **ATTIC**

Negli ultimi tempi quasi tutti i produttori di GdR per computer hanno cercato di rendere i loro giochi sempre più user-friendly, in modo da poter accedere a un pubblico molto più vasto, anche se sotto un certo punto di vista più inesperto. Così i giocatori "vecchia maniera", che accettavano con gioia la grafica spartana di *Pool of Radiance* in cambio di un sistema di gioco complesso ma appagante, si sono trovati di fronte a titoli come *Ultima 8* o *Al-Qadim*, in cui per semplicità si controllava solo un personaggio, le cui caratteristiche base erano ridotte all'osso (l'Avatar di *Ultima 8* aveva solo tre caratteristiche), e il sistema di combattimento, rigorosamente in tempo reale, era studiato per essere veloce e intuitivo.

Dunque è una sorpresa scoprire che *Star Trail*, il seguito di **Blade of Destiny**, sia la classica eccezione che conferma la regola: giocando a questo ultimo prodotto della Attic, sembra di tornare indietro di cinque o sei anni, ai tempi di *Demon's Winter*! Infatti le meccaniche di *Star Trail* ricordano i vecchi titoli della SSI per diversi aspetti, soprattutto per la **creazione del personaggio**, in quanto ogni membro del vostro party ha 12 caratteristiche base, sei "positive" come "forza" o "intuizione" e altrettante negative, come "acrofobia" o "curiosità", e una cinquantina di abilità generiche, come "scrivere", "orientamento" oppure "nuotare", che entrano realmente in gioco in diverse

Quando incontrate gruppi di mostri, Personaggi non Giocanti o situazioni fuori dall'ordinario, potrete scegliere se evitarle, investigare o intervenire.

Il comodo sistema di automapping si aggiorna in tempo reale, segnando la posizione di Templi, Locande, Taverne e negozi.

I dungeon sono, come al solito, tenebrosi, pieni di insidie e umidi; tenete gli occhi aperti e accendete una lanterna se non volete finire davvero male!

BLADE OF DESTINY

I giocatori di GdR più incalliti si ricorderanno certamente di Blade of Destiny, tratto dal semi-sconosciuto, almeno in Italia, sistema di gioco "Uno Sguardo nel Buio", che in Germania ha riscosso un successo, tale da eclissare persino AD&D. Star Trail eredita da questo primo episodio il sistema di combattimento (anche se è stato notevolmente migliorato) e, ovviamente, il vasto numero di caratteristiche principali e abilità secondarie specifiche di ogni personaggio.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Potrete scegliere tra 12 diverse classi, tra cui tre razze diverse di Elfi, i soliti Maghi, Druidi e Nani, ma anche Streghe, Giullari e Thorwalliani (simili ai barbari). Queste classi inglobano già la professione.

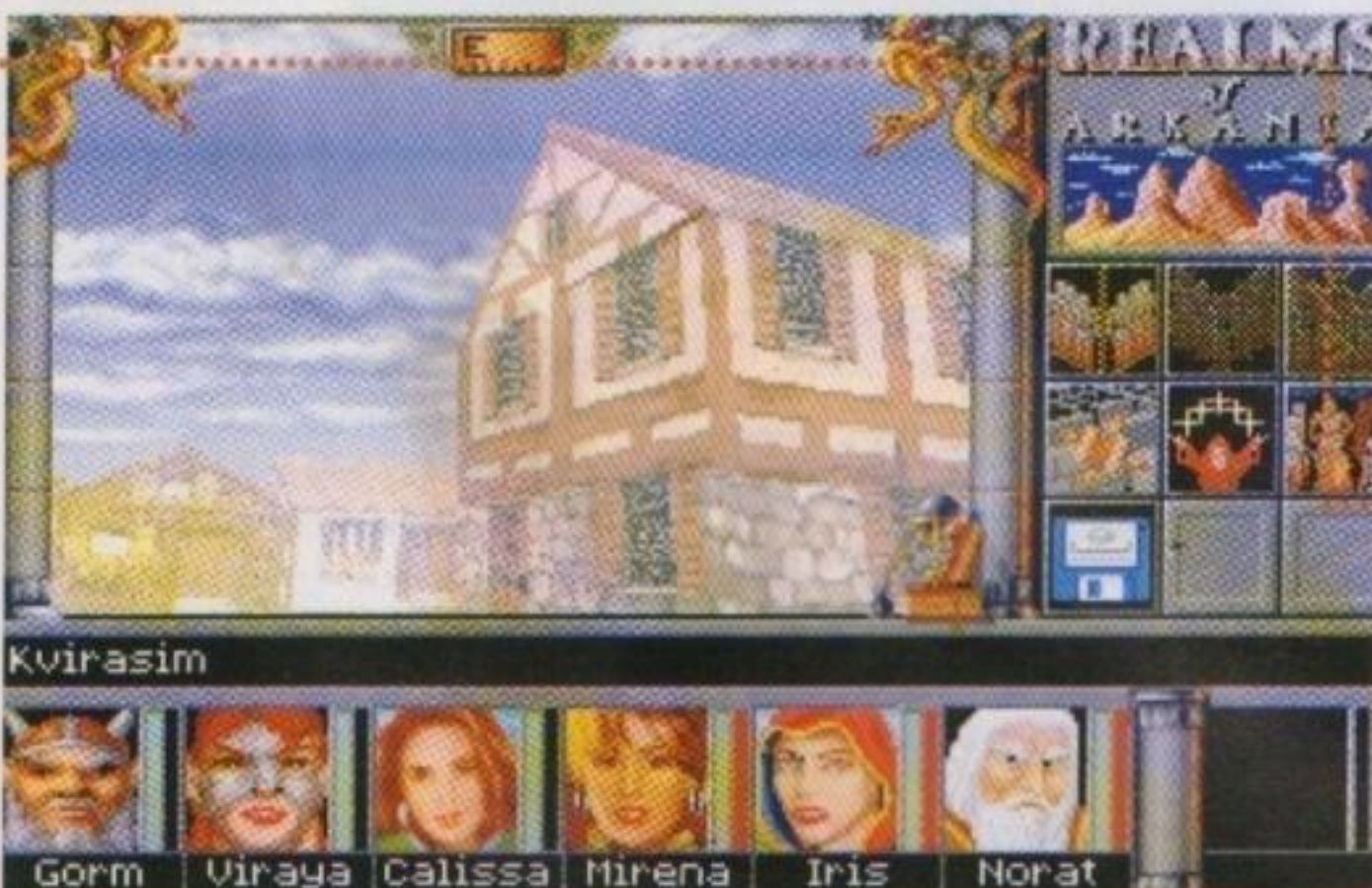
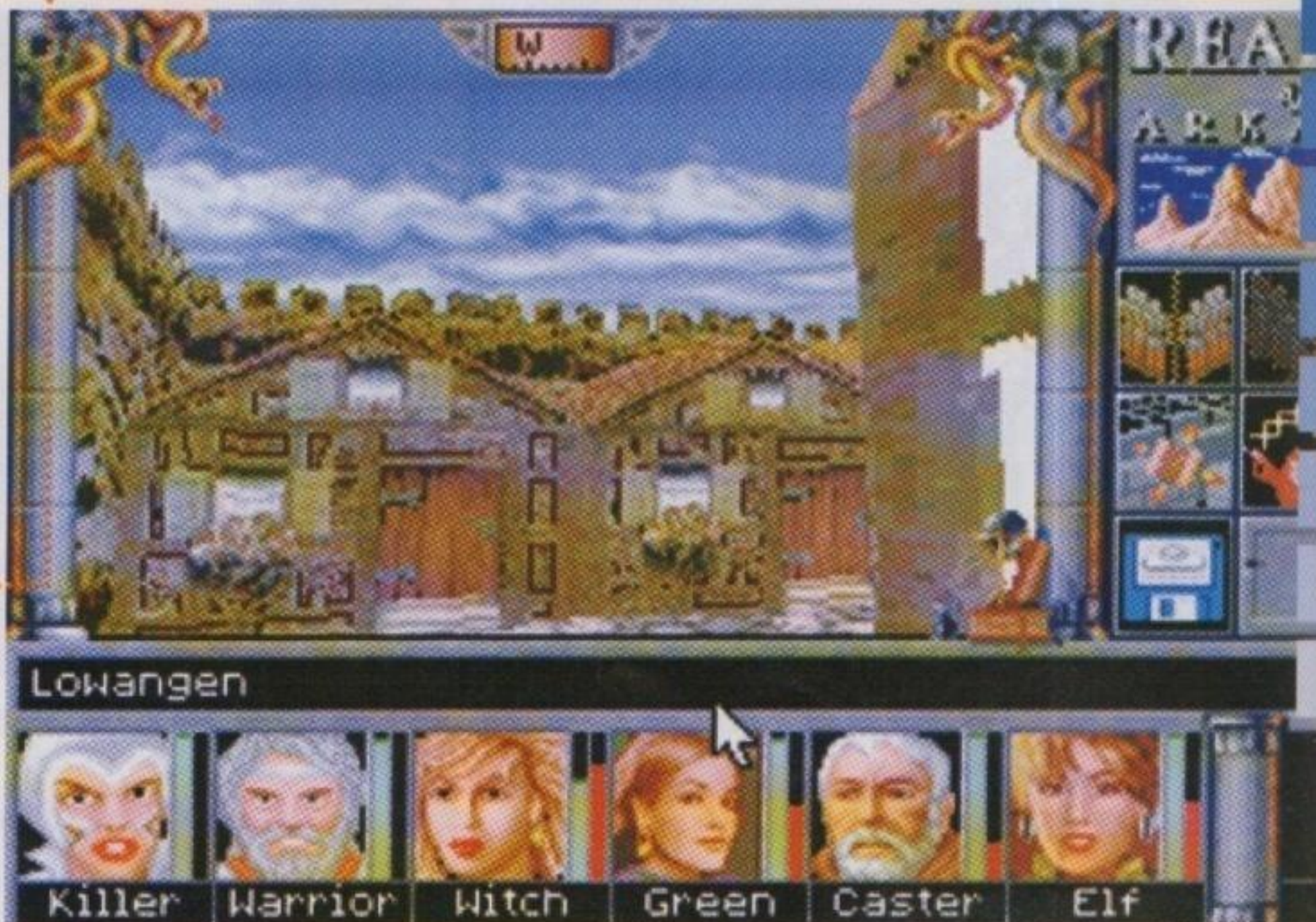
http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Per avventurarvi nelle lande di Arkania è raccomandato un 486 a 33 MHz (anche se è possibile muoversi a "passi" e ruotare di 90 gradi per volta per giocare anche su un 386 abbastanza potente), 2MB di RAM (meglio 4MB) 20 MB su Hard Disk e una VGA.
Vengono riconosciute la Ad Lib, Sound Blaster normale e Pro, la Wave Blaster, la AWE32, Gravis Ultrasound, Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Roland MT 32, LAPC-1 e SCC 1.

Quando vi accampate, potete incontrare mostri di ogni genere e anche qualche PnG che, in cambio di un piatto di minestra, vi rivelerà notizie interessanti sulla zona circostante.

occasioni. Per esempio, se avete un alto valore in "danzare" potrete raccogliere soldi nelle taverne con un piccolo spettacolo, mentre con un'alta "superstizione" i vostri baldi avventurieri scapperanno davanti ad un gatto nero.

Inoltre, entrando in uno spaccio potrete trovare, oltre a oggetti comuni come razioni di cibo e corde, anche reti da pesca, picconi, coperte e così via. E non si tratta di oggetti inutili inseriti per puro senso estetico! Infatti, il sistema di gioco tiene conto un po' di tutto, quindi dormendo all'aperto senza coperta vi ammalerete, mentre circolando per la città senza pantaloni farete scappare i cittadini per bene, inorriditi dalla vostra nudità!

Questo aggiunge notevole spessore al GdR, perché, come in quelli "su carta", dovrete pensare a cosa vi potrebbe servire nella realtà quando affrontate un lungo viaggio, superate un passo di montagna o esplorate una zona paludosa: per esempio, per accendere una lanterna avrete bisogno di un acciarino e di olio combustibile, mentre per i lunghi tragitti è meglio portare con sé un paio di scarponi di scorta e qualche bottiglia di brandy!

Anche il sistema di combattimento ricorda i vecchi titoli della SSI, e rappresenta l'evoluzione diretta di quello trovato in *Blade of Destiny*: infatti una schermata apposita in visuale isometrica tridimensionale mostra il campo di battaglia diviso in "caselle": lo scontro è rigorosamente diviso in turni, in cui ogni personaggio dispone di un certo numero di Punti Movimento, che variano a seconda di classe, forza e ingombro degli oggetti nell'inventario, e può "spendere" questi Punti Movimento per spostarsi, attaccare, lanciare incantesimi, cambiare la propria arma o mettersi in guardia. Per fortuna sono stati rimossi i problemi riscontrati in *Blade of Destiny*, e ora potrete lanciare **incantesimi** e scagliare dardi e frecce in ogni direzione, e non solo perpendicolarmente al personaggio come succedeva invece nel titolo precedente.

Durante la battaglia è possibile scegliere di lasciar combattere il computer al vostro posto, sia controllando solo uno o due personaggi, sia lasciandogli il controllo completo del Party: beh, a meno che non stiate affrontando dei nemici decisamente più deboli di voi, è meglio evitare

INCANTESIMI

In Star Trail la magia è divisa in 12 categorie, che vanno da "Combattimento" a "Demonologia" o "Illusionismo" che comprendono un'ottantina di incantesimi di tutti i tipi: "Salother", per esempio, trasforma il vostro avversario in una rana, "Nihilatio" annulla la gravità in una certa zona, mentre "Fulminicus" crea un fulmine magico che colpisce i vostri avversari

La visuale 3D in prima persona come al solito si rivela spettacolare e convincente; inoltre, in *Star Trail* potete anche alzare o abbassare la testa!

Quando uscite da una città, potrete scegliere dove andare attraverso la mappa generale del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

Aschermata di combattimento in 3D isometrico vi permette di tenere sotto controllo l'evolversi della battaglia: come in molti GdR da tavolo, è possibile commettere "Fumble".

Nelle Taverne, nei Templi e persino nei negozi comuni è possibile chiacchierare con qualcuno e scoprire qualche novità utilizzando questa interfaccia.

Potete lasciare al computer l'onere di combattere per voi; tuttavia, a meno che lo scontro non sia a vostro favore, rischierete spesso di essere sconfitti.

L'inventario ricorda molto Eye of the Beholder: Dovrete posizionare le armi e le armature direttamente sul vostro personaggio, mentre gli altri oggetti rimarranno nella vostra sacca da viaggio.

Quando combattete, potete scegliere di lanciare un incantesimo, spostarvi, cambiare arma, mettervi in guardi e attendere il nemico, attaccare o scappare.

VAGARE

per il vasto continente Vi sposterete da una città all'altra grazie a una mappa vista dall'alto, che vi permette di scegliere la strada da percorrere tra quelle disponibili. Quando invece entrerete in città, vedrete il mondo esterno tramite una interfaccia in prima persona a 360 gradi. Tuttavia il programma aggiorna in tempo reale una mappa automatica dei posti visitati, e aggiunge da solo annotazioni come la posizione di una locanda o di un Tempio. Inoltre, su un comodo "diario di viaggio" verranno annotati tutti i vostri incontri.

di scegliere questa opzione, perché il computer si dimostra un po' troppo stupido e vi ritroverete spesso con un paio di personaggi morti.

Subito dopo l'accurata creazione del vostro party, inizia l'avventura come nei GdR più classici, ovvero al tavolo di una taverna, dove vi viene affidata la prima "Quest": ritrovare un importantissimo oggetto in modo da evitare nientemeno che una disastrosa guerra tra Elfi e Nani. Tuttavia *StarTrail* dimostra subito di lasciare molta libertà nelle mani del giocatore: infatti non dovrete semplicemente andare dove vi viene detto, massacrare il solito gruppo di orchetti, e ritornare a riscuotere la ricompensa. In primo luogo, potete semplicemente decidere di **vagare** per il vasto continente di Arkania senza una meta precisa: infatti incontri casuali (almeno apparentemente) e piccole "Quest" sono disseminate un po' ovunque, e quasi in ogni città potrete trovare pane per i vostri denti. In secondo luogo, non siete obbligati a comportarvi da avventurieri "per bene", ma potete scegliere come comportarvi in ogni occasione: nell'esempio precedente, potete scegliere di portare la reliquia contesa tra elfi e nani a un mercante senza scrupoli in cambio di una ricca ricompensa.

Sono stati compiuti passi da gigante rispetto all'ormai vetusto *Blade of Destiny*: in primo luogo l'interfaccia è decisamente più intuitiva e comoda; inoltre vi muoverete nelle città con un engine alla *Ultima Underworld* a 360 gradi abbastanza avanzato, grazie al quale potrete alzare e abbassare lo sguardo, anche se non potrete saltare; tuttavia sulle macchine più lente potrete disabilitare per tornare al vecchio sistema di movimento a "passi" e angoli retti, tipico di giochi un po' superati come *Eye of the Beholder*. Infine, come abbiamo già detto, il sistema di combattimento è stato notevolmente migliorato. In definitiva, un ottimo GdR dedicato soprattutto agli appassionati del genere, che non hanno paura di dover affrontare statistiche e abilità temibili quanto orchetti e draghi!

Nelle città troverete taverne dove scambiare quattro chiacchiere con gli abitanti e locande dove riposarvi in (quasi) assoluta tranquillità.

STAR TRAIL

7

\+ Sistema di gioco "vecchia maniera"•Quasi un centinaio di voci tra caratteristiche base, handicap e abilità varie per ogni personaggio•La trama vi dà molta libertà di azione•Dozzine di oggetti "comuni" che servono davvero a qualcosa

− Non potete attaccare i nemici in corpo a corpo diagonalmente•Se decidete di far combattere il computer al vostro posto, la sconfitta è quasi sempre assicurata

Paolo Paglianti

http://www.oldgamesitalia.net/

LOST EDEN

Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **VIRGIN**
Sviluppatore: **CRYO**

Un anno e mezzo fa Spielberg con Jurassic Park è riuscito, grazie a una campagna pubblicitaria che ha invaso i mass media, a sostituire nell'immaginario collettivo dei teenager di tutto il mondo le tradizionali figure di Orchi, Fate e Gnomi con quelle di T-Rex, Triceratopi e Velociraptor. La Cryo pensa che sia venuto il momento di approfittarne e ci racconta la sua versione dei fatti….

DINOSAURI

Il fatto che uomini e dinosauri possano essere vissuti nella stessa era geologica è ovviamente pura fantasia. Si sono infatti estinti tutti molto prima del Cretaceo superiore, e le tracce dei primati non compaiono prima dell'Eocene inferiore, ossia nell'era geologica successiva. Ma il mondo che la Cryo ha costruito su queste fantasie è davvero affascinante: pensate che in *Lost Eden* potrete viaggiare sulle spalle di grandi pterodattili, usare i brontosauri come gru e i triceratopi come trattori!

Uno scheletro messo nei sotterranei per spaventare gli intrusi. Ma se ci fate caso, sembra che gli manchi un dente…e noi ne abbiamo proprio uno in inventario

Ecco un esempio di mappa di una regione. Nel piccolo riquadro in alto a destra potete notare i dinosauri (in rosso) che cambiano posizione.

"Mi chiamo Eloi e sono vecchio. Adesso mi accontento di guardare il mondo dall'alto dell'Arco Bianco. Ma quando ero giovane ho viaggiato per il mondo! E ho visto molte meraviglie…", ci racconta con voce rauca un anziano Pterodattilo nella stupefacente intro di *Lost Eden*, "Ma nessuna delle storie che conosco è bella come quella di Adam, Principe di Mo…".

Il fantastico mondo di questa avventura, dipinto con grande maestria e abilità dalla Cryo, è abitato da **dinosauri** e uomini che convivono sotto la minaccia continua dei famelici Tirannosauri, capeggiati dallo spietato Moorkus Rex. Le leggende raccontano di un tempo in cui i Tirannosauri non potevano nulla contro gli uomini perché questi sapevano costruirsi delle roccaforti inespugnabili. Purtroppo il segreto della costruzione è andato perduto e l'unica cittadella ancora in piedi è quella di Mo, dove abitiamo noi insieme al nostro vecchio padre, Re Gregor, sotto la minaccia continua degli attacchi di Moorkus. Nel gioco impersoniamo appunto l'erede al trono Adam, che ha compiuto la maggiore età proprio nel periodo più oscuro e sfortunato della storia. L'esercito del Re infatti è potente, ma le speranze di sconfiggere i giganteschi Tirannosauri in una guerra aperta sono praticamente nulle, e di questo passo della razza umana non rimarrà traccia. Sta a noi ritrovare il segreto della costruzione e usarlo per innalzare fortezze in tutto il mondo contro le orde devastatrici guidate dal perfido Moorkus.

L'avventura della Cryo è graficamente spettacolare, con numerose sequenze precalcolate in Full Motion Video, renderizza-

Queste strambe figure sono le sacerdotesse della morte, le imbalsamatrici.

Nei nostri viaggi a cavallo degli peterodattili incontreremo mondi e paesaggi di incredibile fascino.

Info

Lost Eden richiede per girare in maniera degna almeno un processore 486, mentre è assolutamente indispensabile un lettore CD-ROM a doppia velocità. Con uno a singola la perdità di fluidità nelle scene di intermezzo minerebbe in maniera irreparabile l'atmosfera creata dai grafici Cryo.Lo spazio occupato su hard disk è di circa 7 Mb e l'unica scheda sonora supportata è la SoundBlaster, una scelta che denota una notevole pigrizia da parte dei programmatori: qualche driver in più avrebbero anche potuto scriverlo! La qualità del sonoro, comunque, è ineccepibile.

te a 320x200 e raffiguranti paesaggi naturali ricchi di animali e forme di vita vegetale di quell'affascinante mondo preistorico. L'interfaccia è molto semplice, un cubo rotante (di cui alla fine del gioco scoprirete il significato) fa da puntatore per il mouse: quando si trova su un oggetto o un personaggio le facce visualizzano un occhio e cliccando si interagisce, quando invece visualizzano una freccia allora cliccando si può andare in quella direzione. Le locazioni senza oggetti o personaggi sono per lo più semplici schermate fisse, le altre invece offrono una animazione che lega la locazione a cui si arriva con quella da cui si è partiti. Quando si viaggia da una regione del gioco all'altra si possono gustare lunghe sequenze di grande impatto visivo, anche se a volte sono composte da spezzoni che si ripetono. Nel gioco ci sono solo una decina di regioni a cui accederete, via via che ne verrete a conoscenza, da una mappa del **globo**. Nella locazione di partenza, la Cittadella di Mu, dovrete scoprire il misterioso segreto della costruzione, poi, nelle seguenti 6 regioni che visiterete, incontrerete strane popolazioni e dinosauri di varie specie con cui dovrete fare un accordo per costruire le roccaforti a difesa dei Tirannosauri. L'avventura si limita a dover trovare 6 funghi da dare ai Brontosauri, 6 oggetti magici da dare ai Velociraptor e 6 nidi vuoti da dare ai Triceratopi, e poco altro quindi restando molto semplice anche per il giocatore alle primissime armi. In queste valli non vi muoverete come in una avventura normale, ma avrete una mappa 4x12 per ogni zona, anche se le locazioni non vuote sono al massimo 3.

In queste mappe però ci saranno i gruppi di dinosauri che cambieranno posizione con lo scorrere del tempo, e il pericolo che dovrete evitare è che raggiungano la casella dove state costruendo la cittadella. Comunque non temete, questo non accade mai, in *Lost Eden* è difficile (ma non impossibile) perdere e dover ricaricare. In gran parte del gioco infatti vi limiterete a passarvi una ad una tutte le caselle e ad incontrare dei **personaggi**, alcuni di questi molto ben

Sul grande Arco Bianco si riuniscono tutti gli pterodattili, un popolo che viaggia molto e conosce cose che nessun altro dinosauro può arrivare a sapere.

Alcuni triceratopi che pascolano tranquilli. Sembra siano molto sensibili ad un certo tipo di canto.

Un paesaggio lagunare al tramonto. L'effetto dell'acqua in movimento è davvero impressionante!

Un gruppo di brontosauri nella vallata. Conviene dialogarci per convincerli della nostra buona fede.

Nei sotterranei del castello avremo delle incredibili sorprese. Non immaginerete mai quale è la funzione di quel corno...

GLOBO

La conformazione della Terra che troverete in *Lost Eden* non è ovviamente quella attuale. Nel Giurassico infatti l'Africa e l'America del Sud erano praticamente attaccate, l'India era staccata dall'Asia e l'oceano Atlantico era molto più piccolo, trovandosi tutti i continenti più vicini. La cittadella di Mo, luogo da cui partirete si trova nel continente Africano, più o meno all'altezza della Costa d'Avorio attuale, e da lì raggiungerete prima la Thailandia per poi ritornare indietro e finire addirittura in Canada. Un bel viaggio, non c'è che dire!

PERSONAGGI

Numerosi personaggi si uniranno a voi, ma mentre alcuni (come i capi tribù) si uniranno giusto il tempo di eseguire una missione in una regione, altri vi seguiranno più di frequente: Thugg, il capo delle guardie di palazzo, non vi lascerà mai, in quanto vostro padre gli ha ordinato di proteggervi sempre. Adora le mele, e ogni volta che ve ne servirà una potrete rivolgervi a lui. Monk, il consigliere di vostro padre, è un uomo di scienza, freddo e razionale, da cui potrete sempre apprendere qualcosa. Dina ed Eve infine sono due personaggi femminili che vi assisteranno a turno nella comunicazione con i dinosauri.

http://www.oldgamesitalia.net/

Viaggiare sul dorso di un dinosauro è una delle tante esperienze incredibili che potrete vivere in *Lost Eden*.

Il mago di corte è un personaggio molto particolare. Nonostante la sua grande saggezza infatti a volte non conviene seguire i suoi consigli dettati dalla ragione, ma dare ascolto al nostro cuore.

Una sequenza di volo sul dorso degli amici pterodattili. Certe regioni sono così difficili da raggiungere che il loro aiuto sarà indispensabile.

Il malvagio Moorkus Rex in persona. Le sue azioni hanno portato morte e devastazione su tutto il globo, e sconfiggerlo è il vostro obiettivo finale in *Lost Eden*.

Affrontare il Moorkus Rex faccia a faccia non è sicuramente consigliabile, quindi prima di salire la scalinata vi conviene cercare un arma nei dintorni.

caratterizzati oltre che animati con intelligenza, nonostante la grafica mal disegnata delle loro figure stoni a volte con la perfezione della grafica renderizzata, che spesso si uniranno a voi, dandovi preziosi consigli sul da farsi ma sempre per mezzo di dialoghi non interattivi.

Dopo aver costruito le 6 cittadelle visiterete le rimanenti locazioni, tra cui un labirinto senza pretese, e infine affronterete il temibile Moorkus Rex in persona, che vi riserverà una bella sorpresa per il finale.

Grafica e sonoro quindi sempre più in alto in casa **Cryo**: *Lost Eden* ci regala oltre a splendide sequenze renderizzate, una colonna sonora fantastica composta da numerosi brani cantati e digitalizzati che creano una atmosfera straordinariamente suggestiva e selvaggia. Quella del castello per esempio è semplicemente imperdibile.

Il gioco della Cryo è quindi una bellissima favola per bambini, ricca di stupende immagini e animazioni che li divertiranno e li affascineranno come solo un videogioco può fare. Non ci sono problemi ed enigmi come nelle avventure per adulti, l'interfaccia è semplicissima e intuitiva, il linguaggio è chiaro, la recitazione è di grande effetto e le tematiche sono costruttive: gli uomini e i dinosauri possono sconfiggere i cattivi T Rex solo unendo le loro forze e combattendo fianco a fianco. Si avvicina per questo quasi a un film della Disney e con molta probabilità i più piccoli ne rimarranno entusiasti. Non consigliato invece all'avventuriero incallito, a meno che non siate in cerca di qualche ora di distrazione.

Emanuele Sabetta

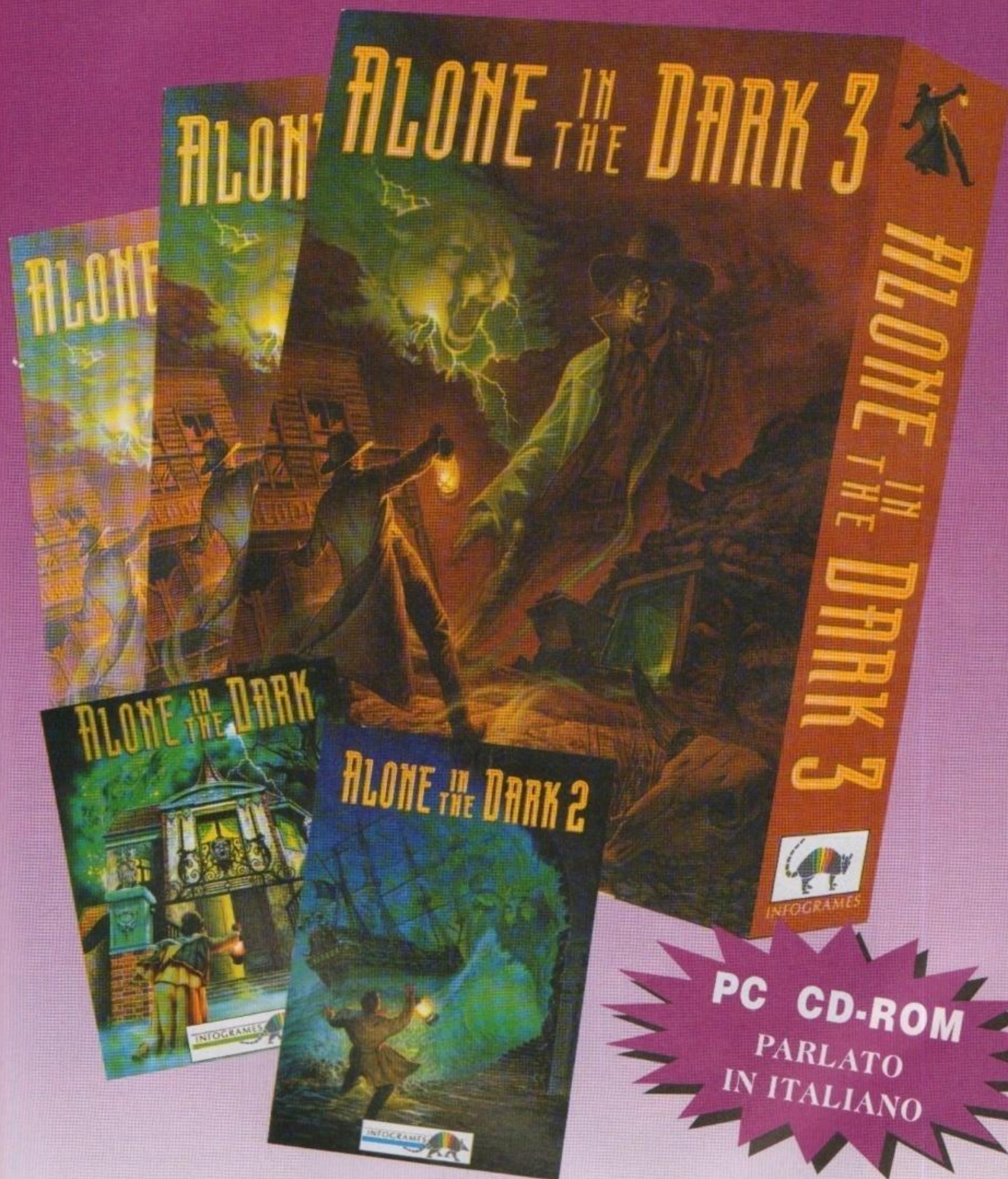
CRYO

Una delle più importanti case di software videoludico francese, fece il grande ingresso sul mercato internazionale con il suo indimenticabile *Dune*, gioco che impostava in modo del tutto originale la trasposizione dell'omonimo film di David Lynch. Da allora si è fatta notare paradossalmente più per la grafica che per la profondità dei suoi prodotti, regalandoci giochi mediocri come *Megarace* e *Commander Blood*.

6

+ Spettacolari animazioni renderizzate e grafica dei paesaggi di grande impatto visivo • Particolarissima ed efficace colonna sonora • Interfaccia molto facile da usare • Dialoghi digitalizzati di facile comprensione • Elevata giocabilità

− Totale mancanza di spessore • Longevità estremamente limitata • Dialoghi non interattivi

Una spettacolare sequenza animata in un lago del nord. Simili sequenze sono talmente affascinanti che si rivedono con piacere anche più volte nel corso del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMANDER BLOOD

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **CRYO**

CRYO

Software house francese, deve la sua popolarità soprattutto al discusso *Megarace*, gioco futuristico di corse con una grafica pazzesca interamente precalcolata e memorizzata su CD. Nonostante la indubbia qualità tecnica, non ha riscosso i favori della critica e del grande pubblico a causa della scarsa giocabilità e del non eccelso coinvolgimento. Le sue animazioni, però, lasciavano veramente a bocca aperta, come del resto molte di quelle presenti in *Commander Blood*.

BUCO NERO

Gli astrofisici perdono le loro notti alla ricerca della verità su questi straordinari corpi celesti. Nonostante non si sia ancora fatta completamente luce su di essi, pare che siano spropositati ammassi di materia che per la legge di attrazione gravitazionale attirano qualunque corpo celeste, e addirittura anche la luce, che per questo motivo non riflettono - da cui la definizione di buco nero.

Uno dei misteri più affascinanti su cui da decenni si cerca inutilmente di far luce è sicuramente quello del Big Bang, la spaventosa esplosione cosmica che generò l'universo. La Cryo pensa però di essere vicina alla soluzione…

Qualche anno fa venne lanciato sull'allora inflazionatissimo mercato del software Amiga un gioco che sicuramente si distingueva per la sua originalità: si trattava, in poche parole, di portare avanti un'indagine vagabondando per lo spazio a intervistare improbabili creature aliene delle razze più strane. Stiamo parlando - qualcuno l'avrà già certo capito - di *Captain Blood*. Oggi la **Cryo**, col suo nuovo gioco, *Commander Blood*, riprende il game concept di quel vecchio titolo e lo sviluppa nel modo a lei più congeniale, ovvero col sapiente uso del supporto ottico.

Cominciamo dunque ad analizzare lo scenario nel quale il giocatore viene proiettato all'inizio dell'avventura: siamo nel 4.325.543 AD, e l'Universo è devastato da migliaia di guerre locali, i cui focolai perdurano da migliaia di anni; in uno scenario di tale instabilità, l'unico punto fermo è la Kanary Corporation, un colosso economico che fa capo a Bob Marlock, l'uomo che ne tiene le redini da oltre 200.000 anni. Ormai prossimo al suo 800.432-esimo compleanno, il vecchio Bob ha deciso di farsi un regalo: viaggiare attraverso l'Oddland, il più gigantesco **buco nero** esistente, per tornare indietro nel tempo fino al Big Bang. La spedizione partirà dal pianeta Corpo, quartier generale della Kanary, e sarà guidata da voi, nei panni della più sofisticata creatura bio-cybernetica mai realizzata, Commander Blood. Preparatevi dunque a salire sull'ARK, l'astronave con la quale tenterete la leggendaria impresa.

Un viaggio attraverso un buco nero, com'è facile capire, non è cosa che capita tutti i giorni, quindi il buon Bob, crionizzato nell'apposita cella ibernatrice dell'astronave, vi ha chiesto di prendere tutte le precauzioni del caso. Innanzitutto occorre ottenere il permesso delle autorità galattiche, che potrebbero anche decidere di negare l'accesso all'Oddland; inoltre è bene esplorare i pianeti principali delle zone spaziali

Venusia è un pianeta artificiale interamente adibito a centro commerciale. Ci si può trovare di tutto, dalle scarpe alle mazze da baseball, dagli accendini alle pile per robot che le stanno esaurendo...

GICSCRUT sono particolari robot utilizzati per la sorveglianza. Questo, che ci sta telefonando, pare non essere troppo amichevole.

Ecco l'ARK in tutto il suo maestoso splendore. Questi intermezzi animati non hanno alcuna utilità, ma sono davvero belli da vedere.

http://www.oldgamesitalia.net/

Problemi col Dos? No, semplicemente a questo povero robot stanno per scaricarsi le pile!

Izwalito, capo della omonima razza, è un timido topolino con la proboscide di un elefante.

che dovrete attraversare per giungere al buco nero. Insomma, arrivare al Big Bang non sarà né facile né veloce!

Dopo un caricamento iniziale, durante il quale si può ammirare il solito bellissimo logo animato della Cryo, si giunge direttamente a bordo dell'astronave: tramite una mano virtuale è possibile utilizzare tutte le apparecchiature dell'ARK. Il primo strumento a nostra disposizione è una vera e propria televisione, dotata di ben 6 canali, da cui si possono ottenere utili informazioni. Alla sinistra della televisione c'è poi il menu generale, da cui si accede all'ibernatore dove giace Bob, al computer di bordo, alle opzioni di gioco e all'utilissimo telefono, che permette di comunicare con alcuni **alieni** che si incontrano nel corso dell'esplorazione. Un'altra fondamentale sezione dell'astronave vi pone di fronte alla mappa spaziale, tramite la quale si selezionano gli spostamenti dell'ARK o si manda una sonda cybernetica per dialogare con gli abitanti del pianeta sulla cui orbita staziona l'astronave.

Visto che l'obiettivo finale è decisamente vago - all'inizio del gioco è ben difficile individuare la via che porta verso la soluzione - i programmatori hanno deciso di guidare il giocatore alla risoluzione di tanti sotto-enigmi sequenziali, che vincolano una ulteriore esplorazione della galassia al loro superamento. È difficile rendere giustizia a un gioco così originale come *Commander Blood* in due pagine di recensione. Tuttavia, se amate i giochi di ambientazione spaziale - alla *Frontier*, per intenderci - non resterete indenni al fascino dell'ultimo prodotto della Cryo. La grande atmosfera e gli spunti umoristici suggellano poi la grande cura che è stata riposta nella realizzazione tecnica, decretando il giudizio positivo su un gioco che ha nella forse eccessiva staticità il suo limite principale.

Simone Bechini

Questa fabbrica abbandonata fa da scenario ad uno degli incontri più importanti del gioco: quello con il robot Morning Oil.

Info

Innanzitutto va detto che la versione CD-ROM è l'unica prevista dalla Mindscape: senza tutte le animazioni di cui è saturo, *Commander Blood* perderebbe buona parte del suo spessore. Quanto ai requisiti tecnici, la configurazione minima prevede un 486 DX 33 con almeno 4 Mb di RAM, 580 K di memoria di base e 6,4 Mb di spazio libero su hard disk. Non è invece richiesto né ulteriore spazio su disco per file di swap né un gestore di memoria XMS o EMS, poiché *Commander Blood* gira in modalità protetta. Ovviamente necessari anche una scheda grafica VGA (con 512K di memoria) e un lettore CD-ROM, meglio se a doppia velocità, con gestore MSCDEX 2.21 o superiore. Sono supportate tutte le schede sonore SoundBlaster e compatibili, anche se non sfruttate appieno nelle loro potenzialità.

ALIENI

Davvero complimenti ai designer della Cryo per tutte le diverse razze di alieni che sono riusciti a inventarsi: si va dagli Izwalito, strane creature che sembrano un incrocio tra topo ed elefante, ai Croolis, simili all'Uomo di Pietra tra i protagonisti del film "La storia infinita", tratto dall'omonimo libro di Michael Ende. Altri personaggi presenti nel gioco sono robot di tutti i tipi - tra cui spicca un utilissimo emulo di CiPè, indimenticato compagno di Luke Skywalker nella trilogia di "Star Wars" - e naturalmente cyborg dalle diverse caratteristiche. Cercate di sfruttare, infine, il fedele Honk, computer di bordo di rapida ed efficace consultazione.

7

+ Grande atmosfera•L'effetto "realtà virtuale" è stato ottimamente implementato•Oltre 400 Mb di animazioni superbamente realizzate, nella migliore tradizione Cryo•Tantissime creature aliene da incontrare e "scoprire"•Trama abbastanza coinvolgente•Difficoltà ben calibrata•Grafica globalmente molto curata

– Forse un po' troppo statico: qualche piccolo spunto "di azione" avrebbe dato a *Commander Blood* maggiore vivacità•Sonoro sicuramente migliorabile•Nei dialoghi gli alieni parlano nella loro lingua, ed i sottotitoli sono solo in inglese•Anche se la trama è guidata, ogni tanto si ha un senso di disorientamento•A lungo andare potrebbe risultare un po' troppo ripetitivo

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

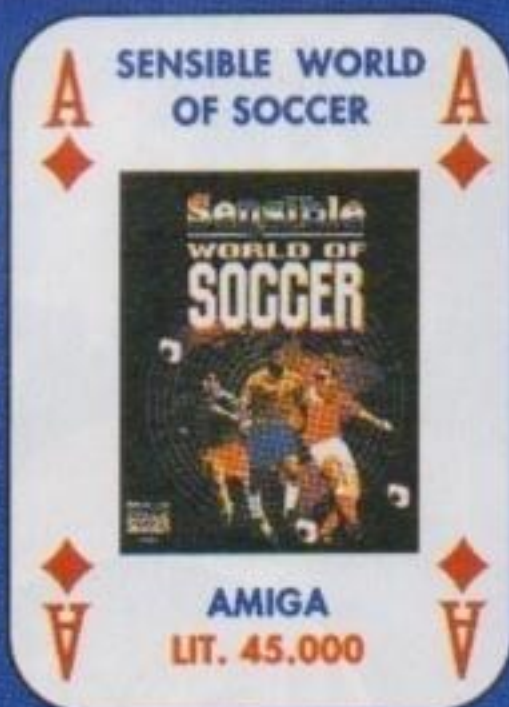
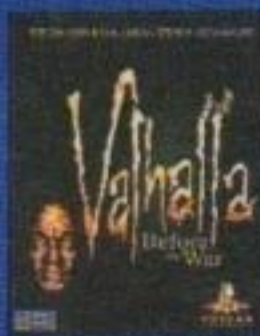
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

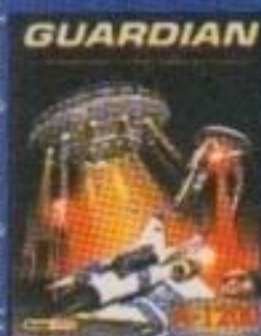
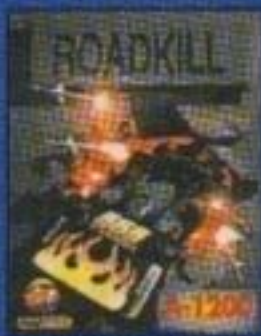
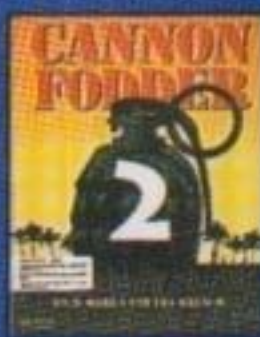
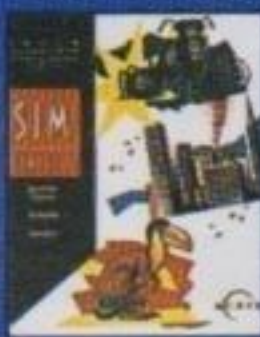
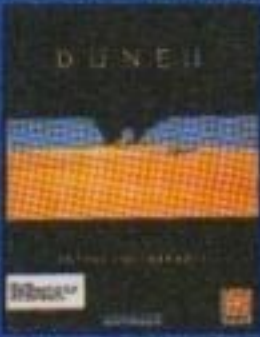
A M I G A

FAX 051-344.906

RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO PROGRAMMI ED ACCESSORI

IL POKER VINCENTE DEL MESE

Titolo	Formato	Prezzo
FIFA INTTER. SOCCER	AMIGA	LIT. 59.000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	AMIGA	LIT. 45.000
OVERLORD	AMIGA	LIT. 56.000
SHADOW FIGHTER	AMIGA	LIT. 52.000

LIT. 73.000 — LIT. 159.000 — LIT. 64.000 — LIT. 63.000 — LIT. 29.000 — LIT. 35.000 — LIT. 39.000 — LIT. 59.000 — LIT. 69.000

LIT. 59.000 — LIT. 52.000 — LIT. 59.000 — LIT. 49.000 — LIT. 69.000 — LIT. 55.000 — LIT. 64.000 — LIT. 55.000 — LIT. 56.000

LIT. 56.000 — LIT. 65.000 — LIT. 63.000 — LIT. 59.000 — LIT. 59.000 — LIT. 55.000 — LIT. 59.000 — LIT. 64.000 — LIT. 59.000

LIT. 49.000 — LIT. 59.000 — LIT. 65.000 — LIT. 36.000 — LIT. 36.000 — LIT. 47.000 — LIT. 35.000 — LIT. 49.000 — LIT. 77.000

Prodotto	Prezzo
G-LOCK Genlock Professionale	949.000
EGS 110/24 8MB Scheda grafica a 64 bit per A-2000 + Combo 16 milioni di colori risoluzione fino a 3200 x 2560	3.549.000
EGS SPECTRUM 28/24 2MB Scheda grafica a 24 bit per A-4000 16 milioni di colori risoluzione fino a 1600 x 1280 - 2Mb ram	999.000
A-1230 Acceleratore per A-1200 68030 a 40 Mhz Espandibile da 1 a 32 Mb, zoccolo per FPU/clock.	1.289.000
DSS8 - TAL CLEAR Campionatore audio esterno a 8 bit + software	199.000
PHONE PAK Fax 9600 voice mail e segreteria telefonica integrata per A-4000	679.000
IMAGE FX	609.000
CINEMORPH	69.000
OVERDRIVE CD CD esterno per A-1200 e A-600 con emulazione CD32	676.000
HARD DISK 2,5 " da 80 a 270 Mb	TELEFONARE
MONITOR AUTOSCAN 1438	829.000
EMPLANT emulatore Macintosh per Amiga	759.000
X-TITLER software per titolazione	99.000
X-TITLER PRO soft.profess.per titolazione	289.000
MONTAGE 24 AGA titoli a 24 BIT!	839.000
TVPAINT 2.0 32bit	529.000
MASTERVIDEON digit.audio/video 16K col.	509.000
DAC 8 scheda grafica per A500-600-2000 che visualizza fino a 262.000 colori	99.000
SYSNTETIC SOUND Digitalizzatore audio stereo 16bit	249.000
MICROGEN	289.000
MICROGEN PLUS S-VHS	569.000

THE BIG RED ADVENTURE

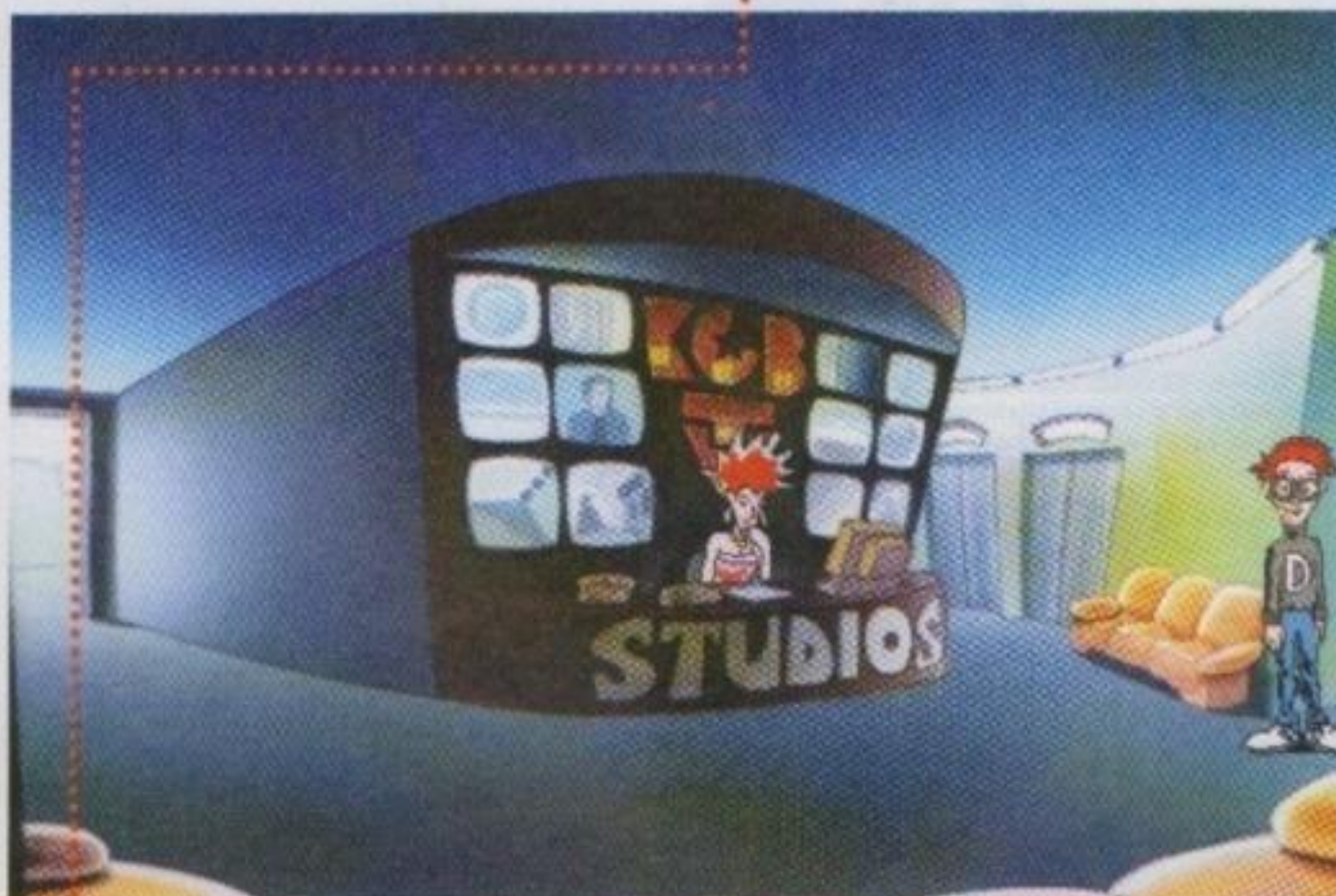
Questo gioco non poteva che essere italiano. Al di là dell'ispirazione che un programmatore tedesco può trarre da un grande evento come la caduta del muro, o uno col colbacco dalla fine del comunismo nella madre Russia, è evidente che i ragazzi della Dynabyte le loro muse se le sono andate a cercare in patria. The Big Red Adventure, *nonostante sia ambientato al di là degli Urali, ha un sapore casereccio: confessa Dynabyte, i calzini inglesi e le giacche in tweed vellutato di Fausto Bertinotti ti hanno lasciato un segno nel cuore!*

Sistema: **PC/PC-CD ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **CORE DESIGN**
Sviluppatore: **DYNABYTE**

Sapete Contessa, tutto sommato quello che ci si poteva aspettare dalla Dynabyte è che questi dotati ragazzuoli cresciuti come noi a fettuccine e pippibaudi, iniziassero un serio discorso di produzione software a livello internazionale, proseguendo quello iniziato tre anni fa con il sorprendente *Nippon Safes, Inc.* del quale, se non sono ormai totalmente ubriaco di Vodka, *Big Red Adventure* è l'opportuno seguito. I protagonisti sono rimasti quelli, e invece di invecchiare hanno subito un piacevole massaggio a 256 colori esattamente nei punti critici, 640x400 punti per capirci. I fondali in SVGA di *TBRA* ((c) 1995 Futurismo Postcomunista, s.p.a.) sono dei gioiellini di classe, digitalizzati e ritoccati senza sbavature, anche troppo belli per quei tre sciamannati di Dough Nuts, Dino Fagioli e **Donna Fatale**. Per chi ricorda lo svolgimento di *Nippon Safes Inc.*, questa Grande Avventura Rossa non presenterà innovazioni dilanianti nella struttura di gioco.

L'intreccio, invece, è qualcosa di assolutamente originale, in tutte le accezioni del termine, ovvero ci sono sempre i tre disa-

Info

Il gioco supporta praticamente tutte le schede più diffuse, in più c'è un driver VESA standard. 4 Mega sono necessari per far partire il tutto, con 570K di memoria di base. Affari vostri poi come libererete i quasi 30 e rotti MB richiesti per installare *TBRA* su HD (57 se scegliete l'installazione completa). La versione CD si lasciava giocare mansuetamente da dischetto, ovviamente riservando una sua directory per i dati di installazione. Joystick e tastiera non sono supportati, mentre il mouse è assolutamente necessario; sono supportate tutte le SoundBlaster, l'AWE32, l'AdLib e la General Midi. Un 386 veloce è il minimo richiesto per far girare *The Big Red Adventure* ma, ehi, il consumismo l'avete voluto voi!

Dough cerca l'illuminazione sull'ingresso dei KGB Studios. Tutto quello che trova è una segretaria nostalgica del vecchio punk, meglio delle nostre comunque.

DONNA FATALE

Da ex starlette del porno by night, riciclatasi come grande ballerina in quel di Mosca (come Tracy Lords, indimenticata pornodiva che adesso ha una parte fissa in Melrose Place, altro che "Fire Down Under"), Donna sta cercando di rifarsi una vita facendosi rifare ben bene sotto al girovita da un facoltoso magnate della Vodka. Inutile dire che in una Russia dove il KGB è diventato un network televisivo, sarà difficile vederle fare il numero della Bottiglia.

Inutile appiccicare i ciungam Good Yurij nella fessura dello Sbancomatt:: quello di cui avete bisogno è un pezzo di sana tecnologia giapponese, da recuperare con un barbaro baratto.

DINO FAGIOLI

Come vecchio pugile rimbambito non se la cava male. Come personaggio da avventura grafica è abbastanza fuori stock, out of catalogo. Arruolatosi in marina, il deficentone viene lasciato a terra dalla sua nave, donde la sua feroce pugna contro il destino per riguadagnare il ponte e possibilmente anche la cambusa. Inutile dire che la nave l'ha abbandonato non troppo distante da Dough e Donna, mentre il cervello l'ha abbandonato e basta.

DOUGH NUTS

È un nerdone. Un ladro fallito. Ha un 586 portatile con installato Nippon Safes, Inc. È molto educato e non gli scappa mai la pipì, gira costantemente con un'antenna per scassinare i distributori pubblici di oroscopi, e sa tutto di computer e cosucce del genere. Sua ferma intenzione è depauperare il patrimonio russo di un grande monile con diademi a 28 pollici quale la corona dello Zar. Inutile specificare chi e come dovrà spiegargli come si fa (soluzione del tremendo quiz: Paolo Pagliarti).

strati che vagano per il mondo con le loro personali matrioske nel cranio, e che alla fine si troveranno coinvolti, uniti, indispensabili l'uno all'altro, come già avvenne in Giappone. Oltre la ex cortina di ferro le cose si fanno parecchio complicare dal consumismo imperante che ha avvolto la Siberia come Togliattigrad, passando per Chernobyl fino a Mosca, dove iniziate il gioco nei panni nerdosi di **Dough Nuts**. Mochkba è cambiata dall'ultima volta che ci sono stato io, adesso vicino al Cremlino c'è un punto ristoro della catena McRomanov e davanti c'è una enigmatica statua di un certo Super MarxBros, eretta lì in omaggio alla Trostskj Games, una delle aziende maggiormente responsabili per il grande disgelo. Alcuni moscoviti saranno anche contenti, ma c'è un pericoloso gruppetto di rappresaglia col pallino della Restaurazione.

Niente più filmacci alla Vanzina nei cinema dello Stato, ma solo salubre e istruttiva pellicola russa, "La Corazzata Potemkin", un esempio a caso. . E perché no, anche la riesumazione della salma dal mausoleo di Lenin, per dare un nuovo volto leader alla politica della Cosa Giusta. Tanto, se dieci anni fa nel Cremlino si giocava l'ultimo stage di *Raid Over Moscow*, nel '95 queste cose si possono abbondantemente fare. I tre disgraziati con questo complotto sotterraneo apparentemente non c'entrano molto, ma alla Core non sprecano trame buone così facilmente e quindi alla fine qualche byte incastrato ci dovrà essere. Per la cronaca, Doug sta cercando di rubare la corona dello Zar custodita in un museo ultrasbarrato, **Dino Fagioli** ha lasciato che la sua nave partisse senza di lui e Donna Fatale ha abbandonato il leggendario "Numero della Bottiglia" per un più redditizio posto da protetta e mantenuta dalle Alte Sfere. Nuts ha il compito di farvi prendere confidenza coi comandi, e francamente qui cominciano i primi guai: il sistema di puntamento, di direzione e movimento è parecchio confuso.

Ci sono anche degli occasionali flickerii di sprite e qualche bug grafico da playtesting un poco superficiale, ma l'interfaccia utente andrebbe un attimino rivista, alla luce di quanto fatto in tre anni di avventure grafiche: l'interfaccia è rimasta la stessa di *Nippon Safes, Inc.* e per un gioco del 95 appare francamente fuori luogo.

La manipolazione degli oggetti è abbastanza macchinosa, in più le cose che potete esaminare sono realmente poche (solo quelle che vanno utilizzate in qualche modo in quel frangente vengono segnalate, il che toglie una bella fetta di spessore al tutto) e le conversazioni coi personaggi praticamente nulle, addirittura devianti se non avete fatto qualche mossa che li faccia parlare di più e meglio. Questo crea paradossi antipatici, ad esempio, non potrete farvi scattare una foto dal turista giapponese se prima non avete comprato la Nuova Pravda ed esaminato un tagliando per un fondamentale concorso. Quindi vi capiterà di rifare le stesse cose che avete già provato dopo aver risolto qualche cosa da un'altra parte, per vedere se la situazio-

Nella hall dell'albergo il pavimento è lucido quasi quanto la zazzera del portiere.

Dough Nuts, nonostante il modo di vestire, è uno che ha capito tutto della vita.

Un gran bel parafango, non c'è che dire... Il rosso, poi, ci sta proprio bene. Ehm, stiamo parlando della macchina sulla sinistra, ovviamente.

http://www.oldgamesitalia.net/

Bello ciccio il pischellino che gioca col 586 di Dough. Il putto sulla fontana sputa acqua di Chernobyl a iosa e il mondo sembra non curarsene: Gorky Park rimane un mistero anche dopo la caduta della cortina.

Questo ambulante non si chiama Ahmed, e sotto gli orologi d'oro nasconde dieci piani di morbidezza.

Un'immagine del film "La Corazzata Potemkin", un vero e proprio "mattone" in bianco e nero.

Dough Nuts ci prova con la punkabbestia. Forse è meglio chiamarla Galina...

ne si evolve, in modo quasi del tutto casuale: questo avrebbe potuto essere evitato inserendo dei personaggi un tantino più reattivi e la possibilità di esaminare oggetti e scenari in modo simile a quanto accade in qualsiasi altra avventura di un certo livello.

Ci sono altri difetti marginali, oltre all'**interfaccia utente**, come l'apparire di frasi in inglese anche se avete scelto il testo in italiano, degli errori di ortografia (nella versione italiana!), ad esempio "No grazie, oggi non mangierò nulla". Ma sono inezie, i nervi vengono quando si cerca di mandare i personaggi dove volete voi e loro non ci vanno, o rimangono (e succede spesso) incastrati nello scenario. Il sistema di controllo è confuso e il gioco avrebbe giovato di un po' d'olio nelle giunture. Così com'è sembra grezzo o (peggio) poco curato, a volte addirittura le parole dei personaggi escono dai balloon. È antipatico da vedere, e sono tutte piccole cancrene che con un po' di attenzione in più sarebbe stato facile estirpare.

Al contrario, la trama è poco meno che geniale, condita da un umorismo davvero all'altezza, affatto pacchiano e tipicamente caratteristico (già *Nippon Safes, Inc.* era peculiare in questo senso): cose splendide come Zar-the Car o "le comunicazioni con l'Esterno vanno assaggiate". E poi in fondo *Big Red Adventure* si lascia giocare e intriga pure. È chiaro, la LucasArts resta in America ma probabilmente Ron Gilbert con pizza e mandolino non combina molto. Ad ogni modo mi pare che con *The Big Red Adventure* (che, mi preme ricordare, esce sotto etichetta Core) prosegue in quella sana opera di sprovincializzazione del software nostrano che solo Dynabyte, Graffiti e Holodream sembrano riuscire a portare concretamente avanti.

Non sarà molto nell'anno di grazia 1995, ma resta il fatto che questa è probabilmente l'avventura ideale da sfoggiare vicino ad altre palme d'oro del soft di casa nostra, *T-Racer* (spara e fuggi), *Shadow Fighters* (picchiaduro)e *Iron Assault* (simulatore di mech in prima persona) in più *The Big Red Adventure* può avere azione propedeutica, chissà che non faccia tornare a qualcuno la voglia di fare opposizione. Allo strapotere del software anglosassone, ovvio, possibile che dobbiate sempre leggere tra le righe?

Tiziano Toniutti

In una Russia dove il KGB è ormai ridotto a network televisivo, non è pensabile che i treni arrivino in orario. L'orologio della stazione segna perennemente le nove e sei.

INTERFACCIA UTENTE

È l'ambiente grazie al quale interagite col mondo di *Big Red Adventure*. Col tasto sinistro del mouse vi muovete e selezionate oggetti e persone, col destro accedete all'inventario, che apparirà nei paraggi del puntatore: sulle prime lo scattone disorienta, poi ci si abitua. I comandi fondamentali sono racchiusi in questa finestrella (apri, prendi, parla a, esamina), e per usare un oggetto su un altro basta sovrapporli, per quanto il programma si è rifiutato per più di un'ora di farmi esaminare una lattina di Vodka Cola col righello. Tramite il tasto "Esc" accedete a un menu dal quale salvare, caricare una partita, quittare al DOS o eliminare musica ed effetti. Curiosamente, essendo il gioco completamente "mouse driven", se decidete di uscire e tornare al DOS dovrete confermare la scelta con la tastiera.

6

+ Umorismo intelligente e ben dosato•Trama che ben si dipana•Situazioni intriganti e imprevedibili con tocchi di follia piacevolmente mai fuori dal contesto•Ottime soundtrack (grandiosa la "Rock Around the Clock" del McRomanov).

– Un pochino troppo scarno•Guai coi sistema di controllo e coi movimenti•Probabilmente non all'altezza di altre avventure a prezzo pieno•Il look è un po' da budget game, ma resta comunque valido nella media di questo tipo di giochi, sicuramente ottimo tra quella dei prodotti italiani.

http://www.oldgamesitalia.net/

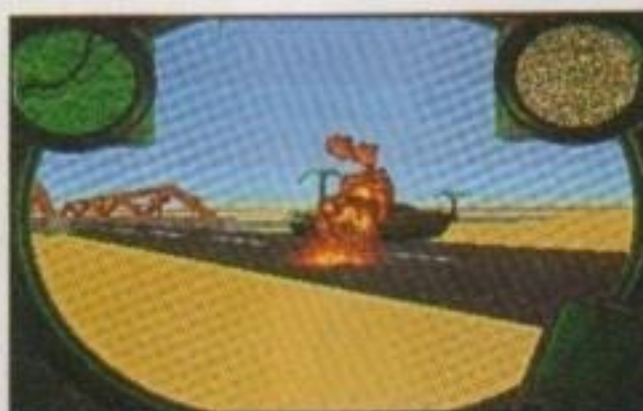
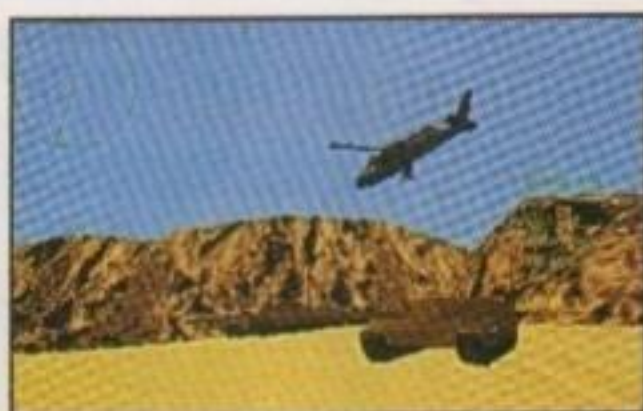
CADARIO

TANK COMMANDER™

LA PRIMA
MODERNA SIMULAZIONE
DI CARRI ARMATI
CON ANIMAZIONE
TRIDIMENSIONALE
RADIALE

GIOCO IN RETE O VIA MODEM

COMBATTERAI DOZZINE DI MISSIONI CONTRO NEMICI IN PUNTI CALDI DEL TERZO MONDO, DEL MEDIO ORIENTE E DELL'EUROPA DELL'EST.

IL T-74, L'M1 ABRAMS, IL LEOPARD E IL CHALLENGER SONO A TUA DISPOSIZIONE!

PROGRAMMA & MANUALE IN ITALIANO

CD - MPC

DOMARK

 0332/874111 - FAX 0332/870890 LEADER http://www.oldgamesitalia.net/

OPERATION BODY COUNT

I cloni di Doom *ormai non si contano più. Praticamente ogni casa di software ha deciso di dire la sua riguardo agli sparatutto in soggettiva. Qualcuno riesce a proporre titoli di qualità accettabile, altri tentano, senza riuscirci, di salire sul carro dei vincitori.*

Questo stanzone deve essere un ritrovo dei terroristi, sarà meglio farli fuori senza esitare.

Sistema: **PC**
Genere: **SPARATUTTO**
Software House: **US GOLD**
Sviluppatore: **CAPSTONE**

Forse da questa introduzione avrete già intuito che il gioco in questione non raggiungerà mai l'olimpo dei videogiochi, al contrario *Body Count* non sembra neanche avere il diritto di entrare a far parte del panorama videoludico internazionale. Ma andiamo con ordine: siete nei panni del capo di una Task Force impegnata in un'operazione anti terrorismo che ha l'obiettivo di liberare alcuni ostaggi imprigionati nell'ultimo piano del palazzo delle nazioni unite. Come avrete già capito dalle immagini, si tratta dell'ennesimo clone di *Doom*, ma parlare di un clone di *Doom* sarebbe troppo oneroso per *Body Count* che invece si propone come successore del buon vecchio **Wolfenstein 3D**. Dati questi presupposti, in *Body Count* scordatevi di poter svolgere quelle normali operazioni che in un gioco come *Doom* ormai sono uno standard, quindi salire su una rampa di scale, su di un ascensore, attivare meccanismi particolari, svoltare un angolo che non sia di novanta gradi in questo gioco è impossibile. Fossero solo queste le pecche (e non sono poche) di questo prodotto della Capstone, la nostra valutazione potrebbe essere sufficiente, ma ben altri sono i problemi di *Body Count*: il texture mapping utilizzato sia per le pareti che per il soffitto risulta troppo grezzo e nei primi livelli, che si svolgono all'interno delle fogne, i nemici di turno si confondono con l'ambientazione;
la risoluzione grafica utilizzata, come già accennato per il texture mapping, è troppo bassa (questo si nota subito osservando le **armi** sgrnate in primo piano) e ricorda molto quella che si può scegliere come opzione in *Doom*.

State attenti all'uomo melma perché vi lancia contro una sostanza verde molto pericolosa.

I primi livelli di Body Count sono quasi interamente popolati da questi toponi.

Nonostante queste soluzioni, la grafica risulta scattosa anche su macchine potenti come un 486, e questo è assolutamente inaccettabile. L'unico scopo del gioco è quello di far fuori almeno il cinquanta per cento dei nemici presenti in ogni livello per poi accedere a quello successivo.

Questo sicuramente non giova molto alla longevità poiché l'assenza di qualche obiettivo secondario e la mancanza di interazione con l'ambiente fa sì che il gioco in questione risulti piatto e monotono.

Paolo Quirici e Francesco Pepe

WOLFENSTEIN 3D

Il gioco che ha lanciato la id Software nell'olimpo dei produttori di giochi. Distribuito secondo il sistema shareware, grazie alle sue routine grafiche (per allora) all'avanguardia, riuscì a riscuotere un enorme successo.

ARMI

In *Body Count* sono disponibili solo cinque tipi di armi: il classico Shotgun, che ha il vantaggio di avere munizioni illimitate, il sempre efficace Uzi, che ovviamente spara a ripetizione, il Galil, sconosciuta arma a ripetizione più potente dell'Uzi, il pirotecnico lanciafiamme e, negli ultimi livelli, troverete il devastante lanciagranate.

Info

O.B.C richiede almeno un 386 a 25 MHz, ma per poterlo giocare decentemente dovrete possedere un 486. Per farlo girare dovrete disporre di 128 K di memoria EMS libera e 2 mega di RAM. La versione su CD-ROM esige un'installazione minima di 2 mega e una di 6 per quella completa. Le schede sonore supportate sono la Adlib, la Soundblaster, la Soundblaster pro e la Soundman Logitech.

\+ Il sonoro è accettabile•Sul CD ROM i passaggi da livello a livello sono caratterizzati da buone sequenze animate 3D.

– Grafica povera e poco rifinita•Scattosità inaccettabile anche su macchine relativamente potenti•Mancanza di interazione con l'ambiente•Gioco estremamente ripetitivo•Assoluta mancanza di originalità

3

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT INTERNATIONAL
by AMG Computers
ADVANCED MICROCOMPUTERS GENERATION

di Ciampitti Antonio
via Bugatti 13, 20017 - Rho
Negozio infor.: 02/93505280
Ordini: 02/93505942
Fax: 02/93505219

PC

386 sx 40 MHz 2Mb Ram 260 MB HD	L. 1.489.000
486 dle 40 MHz 4Mb Ram 260 MB HD	L. 1.950.000
486 DX2 50 MHz 4 MB Ram 420 MB HD	L. 2.099.000
486 dx2 66 MHz 4 Mb Ram 420 MB HD	L. 2.239.000
Pentium 90 MHz 8Mb Ram 420 MB HD	L. 4.199.000

M/B Plato Intel scheda Video PCI

2 ANNI DI GARANZIA!

OGNI COMPUTER DI QUESTO LISTINO COMPRENDE:
- Cabinet con alimentatore 220W
- Drive 1,44 Mb 3.5"
- Scheda controller x 2 Hard Disk e 2 Ploppy Disk
- 2 Schede seriali RS 232C
- 1 parallela per stampante
- 1 scheda games per joystck
- 1 mouse 3 trasti Microsoft compatibile
- 1 scheda SVGA L.B. 1280 x 1024 256 colori, 1Mb
- 1 tastiera 102 tasti microsoft compatibile
- 1 monitor 14" colore 1024 x 768 Low Emission
- Easy DOS, programma di apprendimento MS-DOS
- 2 giochi molto belli, Overdemo e Hocus

VARIE

1 Mb Simm 30 pin	L. 89.000
4 Mb Simm 30 pin	L. 350.000
4 Mb Simm 72 pin	L. 350.000
Controller IDE isa x fdd, hd, seriale paral.	L. 49.000
Controller IDE L.Bus x fdd, hd, seriale paral.	L. 59.000
Controller SCSI isa x fdd, hd,seriale paral.	L. 119.000
Controller SCSI L.Bus fdd, hd, seriale paral.	L. 280.000
Case Desk Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 129.000
Case Big Tower Alimentatore e Display	L. 169.000
Modem/Fax Int. 14400 V42Bis con softw.	L. 199.000
Modem/Fax Est. 14400 V42Bis con softw.	L. 249.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

PC-WORKSTATION

GRAFICA, MULTIMEDIALE, SONICA!
486 DX4 100MHZ
8 MB RAM, HD 750 MB
SVGA 16 MIL. COL.
CD-ROM 2 VELOCITÀ
DRIVE 3.1/2 1.44 MB
L. 3.099.000

MULTIMEDIA

Sound Blaster PRO Value Ita	L. 220.000
Sound Blaster 16 Value Ita	L. 239.000
Sound Blaster 16 Multi CD Ita	L. 340.000
Sound Blaster 16 Multi CD ASP Ita	L. 350.000
Sound Blaster 16 SCSI-2 Ita	L. 490.000
CD Rom OEM Double Speed	L. 299.000
Sound Blaster AWE 32	L. 640.000
Video Blaster FS-200	L. 660.000
Video Blaster RT-300	L. 820.000
Video Blaster MP-400	L. 630.000
Video Spigot per Win	L. 490.000
3DO Blaster	L. 920.000
Kit Adatt. per Midi + sp jr software	L. 102.000
Box uscita Midi per Sound Blaster	L. 160.000
Kit Upgrade W. Blaster x S. Blaster16	L. 399.000
Chip Upgrade ASP x S. Blaster 16	L. 169.000
TV Coder Interno	L. 300.000
TV Coder Esterno	L. 430.000
Developer Kit Sound Blaster Software	L. 220.000
SB Discovery CD16 (Kit completo)	L. 579.000

SCHEDE VIDEO

VGA ISA Trident 640x 480 256 Kb	L. 69.000
SVGA ISA Trident 809D 1Mb	L. 139.000
SVGA VESA LB Cirrus 256 col. a 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB ark-1000 1024x768 1 Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB S3 1024x768 1Mb	L. 199.000
SVGA VESA LB et-4000 16ml a 640x480 1 Mb	L. 239.000
SVGA PCI et-4000 16ml col. a 640x480 1 Mb	L. 259.000
SVGA VESA LB Tseng 16ml col. a 640x480 2 Mb	L. 630.000
SVGA V.LB weitek P9000 16ml a 800x600 2 Mb	L. 790.000

http://www.oldgamesitalia.net/

5TH FLEET

La Avalon Hill invade lo spazio di mare controllato da Harpoon con un titolo tratto da uno dei giochi di guerra di maggior successo di tutti i tempi. Ma saranno portaerei o barche a remi?

Come in *Harpoon*, in *5th Fleet* è possibile determinare la formazione delle navi in una task force.

La mappa dalla quale è possibile assegnare le missioni aeree strategiche e seguire il conflitto.

Sistema: **PC**
Genere: **STRATEGIA**
Software House: **AVALON HILL**
Sviluppatore: **STANLEY ASSOC.**

Molti appassionati di giochi di guerra ricorderanno certamente la "Serie delle Flotte", la collana di giochi di guerra aeronavale moderna creata da Joe Balkoski e pubblicata negli anni ottanta dalla Victory Games. Con i loro meccanismi semplici e immediati che non escludevano un notevole spessore strategico, questi wargame costituirono per lungo una validissima alternativa valida al mitico **Harpoon**. Oggi l'Avalon Hill cerca di ripetere questo successo con la conversione diretta dal "tabellone di carta" al monitor del più riuscito e complesso gioco di questa serie.

5th Fleet ricostruisce su scala operazionale le operazioni aeronavali che avverranno nell'Oceano Indiano durante un ipotetico conflitto tra est e ovest scoppiato a ridosso della fine del secolo. Un turno di gioco simula otto ore di conflitto, mentre ogni esagono raffigura quarantasei miglia marine. I giocatori (fino a due, con il computer che può sostituire uno dei giocatori umani) muovono a turno sulla mappa pedine raffiguranti unità navali, aeree e subacquee. Ogni turno è diviso in sei "segmenti" durante i quali un giocatore, determinato casualmente, può muovere e attaccare con una classe di unità che non è ancora stata attivata durante il turno. Il turno termina quando entrambi hanno mosso e attaccato con tutte e tre le classi di unità. La casualità nell'ordine di movimento può anche portare un giocatore a muovere con tutte le unità prima che l'altro possa reagire.

Gli attacchi avvengono quando un gruppo di unità giunge a tiro di unità avversarie individuate dai sensori. Solo le unità attivate possono attaccare, mentre i bersagli non possono reagire. Si può anche lanciare tutto quello che si ha contro una singola unità in una task force.

Mentre lo spirito del gioco da tavolo è stato abbastanza rispettato, *5th Fleet* si rivela all'atto pratico un fallimento clamoroso, a causa di alcune scelte di design davvero discutibili. La più grave è che durante la fase in cui deve selezionare quale classe di unità muovere, il giocatore non può esaminare la mappa. Ciò implica anche l'impossibilità di verificare quali mosse hanno effettuato le unità individuate del giocatore nello stesso turno. In aggiunta, l'interfaccia utente è orribile e anche i comandi più semplici diventano macchinosi da inviare; dulcis in fundo, la gestione degli attacchi produce risultati assolutamente irrealistici (per esempio, un sottomarino può affondare una portaerei difesa da mezza flotta da solo coi propri siluri).

In sintesi, l'implementazione di quello che era un grande gioco da tavolo non avrebbe potuto avvenire in modo peggiore o più dilettantesco. Una vera occasione sprecata.

Vincenzo Beretta

HARPOON

Se esiste un titolo baciato dalla fortuna, questo è *Harpoon*, il gioco di guerra aeronavale moderna creato da Larry Bond nei primi anni ottanta. La versione da tavolo (da giocare con carta, matita, dadi e modellini) riscuote ancora oggi un successo che non conosce flessioni, la conversione su computer è uno dei titoli più famosi e longevi in assoluto nel panorama videoludico e perfino la versione "romanzata" ha scalato le classifiche di tutto il mondo. *Harpoon* è stato infatti la base per i due best-seller di Tom Clancy "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso" e "Uragano Rosso".

Info

Il gioco occupa circa 11Mb su Hard Disk e richiede almeno 4MB di RAM e 590K di memoria base liberi. La grafica è in VGA (anche quando non sembra...). Il programma individua automaticamente la scheda sonora installata nel vostro computer, e si autoconfigura. Purtroppo con la nostra Soundblaster 16, ogni volta che si cambia schermata si odono scariche di statica così fastidiose da essere costretti a disabilitare il sonoro.

Il ponte di comando, la schermata dalla quale si accede a tutte le funzioni principali del programma. Notate i rimandi filologici alla grafica EGA.

5TH FLEET

4

+ Più semplice e immediato rispetto a *Harpoon* 1 & 2

– Interfaccia utente macchinosa • Non è possibile esaminare la mappa durante alcuni momenti critici • Intelligenza artificiale piuttosto debole

LEGIONS

Sistema: **PC**
Genere: **WARGAME**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **M.J. GRANILLO**

La Mindscape vi dà la possibilità di emulare le gesta di Alessandro Magno, Cesare e Attila standovene comodamente seduti sulla vostra poltrona! Un altro gioco della casa inglese sfrutta Windows come sistema operativo, ne sarà valsa la pena?

Con Legions potrete conquistare il mondo antico, scegliendo una campagna storica tra le dieci disponibili, che vanno dagli scontri nel sud est asiatico del 1200 a.C. fino alle guerre tra città stato in Africa del 700 d.C., oppure scegliere uno di questi dieci scenari e giocarlo in un ambiente generato casualmente.

Ovviamente c'è anche la possibilità di giocare con uno scenario generato dal computer, un'opzione che vi consente di veder combattere Alessandro contro Carlo Magno. Dopodiché basta scegliere il numero di giocatori (da 2 fino a 20) e iniziare la partita.

L'interfaccia ricorda **Warlord 2** per diversi aspetti, sia sotto il profilo grafico, decisamente pulito e ben curato, che per gli scontri, che vengono gestiti direttamente dal computer. Naturalmente, oltre all'aspetto militare, dovrete controllare la vostra campagna anche economicamente, badando bene a non far mancare alle vostre truppe viveri e salario, e non manca neanche una sezione dedicata alla diplomazia, praticamente indispensabile in alcuni scenari, come quello della conquista della Gallia da parte di Cesare.

Purtroppo dopo un paio di partite vi accorgerete subito dei limiti di Legions. Negli scontri non c'è tattica come nelle battaglie di *Masters of Magic*, in quanto non potrete controllare direttamente il combattimento ma solo decidere quale schieramento utilizzare con le vostre truppe; non c'è l'aspetto gestionale di *Civilization*, poiché non dovrete amministrare le città, decidendo cosa costruire, ma potrete solo scegliere i prezzi degli scambi commerciali; infine non è necessario esplorare il territorio, che sin dall'inizio è ben visibile, e non c'è traccia delle creature fantastiche di *Warlord 2*, ma solo armate "ordinarie" come opliti, arcieri e legionari. A tutto questo dovete aggiungere le pretese hardware proprie di Windows, che lo rendono quasi ingiocabile su computer troppo lenti o non dotati di 8 Mb. Insomma, un prodotto con diversi pregi ma troppi limiti.

Paolo Paglianti

Le icone rosse con il punto di domanda indicano le unità nemiche non identificate, mentre le due spade incrociate segnalano lo svolgimento di una battaglia.

Dovrete preoccuparvi di creare le vostre armate nelle città più importanti.

La mappa di gioco ricorda molto giochi come Warlord 2 o Civilization.

WARLORD 2

Questo incredibile gioco della SSG ha strabiliato tutti gli appassionati di wargame: immaginate di dover conquistare un reame fantastico, ricco di dungeon e luoghi magici, abitato da Demoni e Angeli, in cui dovrete combattere sia con armate normali che con unicorni e pegasi. Tra l'altro di recente è uscito un Construction Kit che comprendeva 25 nuovi terreni di scontro già pronti, tra cui un pianeta alieno e uno ambientato durante la Prima Guerra Mondiale.

Info

Legions occupa poco più di 13 MB di spazio su hard disk, e necessita di un 386 ben equipaggiato. Purtroppo, se da un lato può essere giocato in alta risoluzione (da 640x400 in su), essendo studiato per Windows d'altra parte pretende almeno 4 MB di RAM, anche se ne sono caldamente consigliati 8 MB. Sono utilizzate tutte le schede sonore riconosciute da Windows.

5

\+ Dieci campagne diverse • Possibilità di giocare su un territorio generato casualmente • Il manuale offre spunti e approfondimenti storici interessanti

– Carente sotto il punto di vista tattico • Un po' troppo limitato, soprattuto per quanto riguarda l'amministrazione delle città • 10 scenari storici sono un po' pochi

http://www.oldgamesitalia.net/

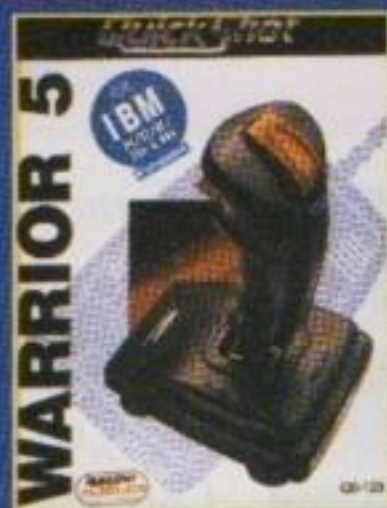
COMPUTER ONE®

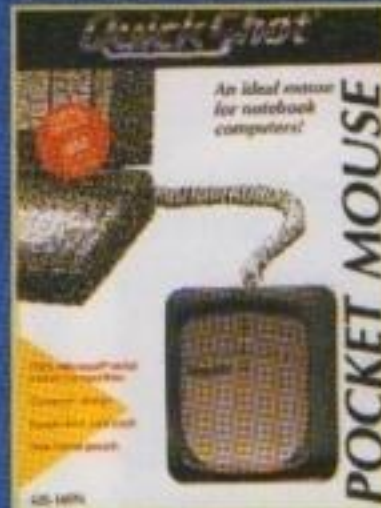
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906

ACCESSORI PC

Joystick professionale a microswitch. INCLUDE SCHEDA GAME
L. 55.000

L. 24.000

Con SCHEDA GAME
L. 59.000

Ideale per PC Portatitili
L. 35.000

Arcade Joystick per PC L. 42.000

JOYPAD PER PC
L. 35.000

Joystick professionale analogico. IDEALE PER SIMULATORI
L. 49.000

Joystick professionale analogico. IL PIU' COMPLETO. PER SIMULATORI DI VOLO E GARE AUTOMOBILISTICHE
L. 89.000

Modem-Fax Esterno, ingresso seriale da 9 o 25 pin. Velocità 14400 in modalità full duplex, compatibile V21,V22bis,V32bis, dotato di MNP5 correzione d'errore, V42bis per compressione dati, funzione automatica di composizione del numero e risposta,velocità 14400 per ricezione e trasmissione fax, Hayes compatibile, Fax Class 2 compatibile, spina telefonica, cavo software e manuale in italiano compresi nella confezione. SOFTWARE IN DOTAZIONE: TRIO DATAFAX (per Dos) DATAFAX (per Windows) DATACOMM (per Dos) L. 249.000

SCANNER MANUALE BIANCO E NERO E A COLORI, larghezza di scansione 105 mm., possibilità di scansioni superiori a 105 mm., velocità di scansione 10-20 mm/sec., risoluzione massima 400dpi, 256 livelli di grigio (24 bit 16,8 milioni di colori per il modello COLOR), fornito di scheda di interfaccia, formati TIFF/BMP,MSP,IMG,CUT,PCX (JPG e ESP per il modello COLOR) SOFTWARE IN DOTAZIONE: Scankit Utility e Perceive Personal OCr per Windows (nel modello COLOR è incluso anche Photo Plus per Windows), 100% compatibile TWAIN.
mod. B/N L. 129.000
mod. COLOR L. 290.000

VIDEO MASTER GRABBER BOARD

NUOVO!

La scheda permette sia la ricezione TV sul computer che la memorizzazione sul disco rigido di immagini ferme e in movimento. La compressione icorporata permette di ridurre (3:1) le dimensioni dei files. La riproduzione dei files AVI avviene tramite un componente speciale della Grabber Board che permette di realizzare animazioni scorrevoli sul PC indipendentemente dal tipo di scheda VGA utilizzata. L'utente viene supportato dal display-on-screen, un programma molto semplice che permette di azionare tutte le funzioni. In ambiente Windows, le immagini televisive o video compaiono in un'apposita finestra. memorizza su Hard Disk in formato AVI fino a 25 frame al secondo, acceleratore AVI per riproduzioni continue, riporduzione di immagini memorizzate anche in full-screen, connettore Feature VESA per la scheda VGA, segnale audio per accensione automatica dei programmi televisivi preferiti, uscita da 2Watt per l'audio TV con regolazione dei toni alti e bassi. L. 599.000

VIDEO MASTER MPEG PLAYER

NUOVO!

MPEG permette di riprodurre films sul PC, compresi quelli interattivi dove si può addirittura modificare la storia. MPEG comprime di 200:1 le immagini in movimento e il suono stereo, permettendo di memorizzare su un CD 72 minuti di film.Riproduzioni di Video CD,Karaoke CD, CD-I movie e files .MPG.Funziona con qualsiasi scheda VGA, riproduzione dei suoni in modo STEREO SPAZIALE. L. 599.000

L'ESCLUSIVO SERVIZIO COMPUTER ONE
SE POSSIEDI UN FAX, COMUNICACI IMMEDIATAMENTE IL NUMERO!
RICEVERAI GRATUITAMENTE E SENZA ALCUN OBBLIGO DI ACQUISTO UN AGGIORNAMENTO NOVITA'
 STEMI (Amiga, PC, CD ROM, CD32,) ogn

TOH SHIN DEN

Sistema: **PLAYSTATION**
Genere: **PICCHIADURO**
Software House: **TAKARA**
Sviluppatore: **TAMSOFT**

La visuale "long" offre un colpo d'occhio panoramico sull'azione: meno spettacolare ma funzionale.

Il prezioso tessuto della veste di Fo Fai è riprodotto grazie a un perfetto uso del texture-mapping.

Affiancando all'ottimo Ridge Racer *questo eccezionale beat'em-up poligonale, la Sony, come una moderna Cornelia, può a ragione esclamare: "Ecco i miei gioielli!". Non parliamo dei Gracchi, però, ma di una coppia di killer application destinate a spingere la PlayStation verso i prosperosi lidi del successo commerciale.*

Il confronto competitivo fra Sony PlayStation e Sega Saturn, usciti quasi contemporaneamente sul mercato giapponese, sta assumendo sempre più i caratteri di vero e proprio scontro frontale: sul versante Sega il dipartimento AM2 sta dando gli ultimi ritocchi alla conversione per Saturn di *Daytona USA*, destinata a contrapporsi a *Ridge Racer* della Namco per PlayStation; la Sony, dal canto suo, può rispondere con questo *Toh Shin Den* della Takara a quel *Virtua Fighter* capace di esercitare un incredibile appeal nei confronti del pubblico giapponese.

Se la struttura di gioco riprende il concept di beat'em-up poligonale originariamente introdotto dalla Sega nel 1993 con il coin-op di *Virtua Fighter*, la realizzazione tecnica porta *Toh Shin Den* a livelli di sofisticazione e spettacolarità attualmente superati solo in sala giochi dal recente *Virtua Fighter 2*. Innanzitutto ring e ambientazioni non sono semplicemente composti da superfici colorate e piatti fondali, ma sono costruiti con una complessa ed efficace trama di poligoni in texture-mapping arricchiti da effetti speciali di animazione: il quadro di **Eiji**, per esempio, propone una spettacolare struttura di travi in legno attraverso le cui fessure si indovina una distesa d'acqua con tanto di cascata; l'arena di Kayin offre un enorme schermo murale su cui è trasmessa un'inquadratura in tempo reale dei combattimenti, in modo tale che, se la scena comprende anche lo schermo stesso, le immagini vengono riproposte "ad infinitum" una dentro l'altra; Duke, infine, combatte al chiuso, circondato da massicci muraglioni di pietra che ruotano disinvoltamente in modo conforme ai movimenti dei duellanti. Ma gli elementi di contorno danno solo un'anticipazione delle incredibili performance grafiche raggiunte da *Toh Shin Den*. Sono i personaggi i veri protagonisti da questo punto di vista: texture mapping a profusione, unitamente al Gouraud shading e a un uso magistrale delle trasparenze, consentono di raggiungere risultati eccezionali che rendono decisamente superato il look spigoloso ed essenziale tipicamente associato alle figure poligonali. Fo Fai, anziano combattente le cui fattezze ricordano quelle di Shun

Run Go mette per un attimo da parte la propria arma ed esplode un devastante attacco speciale ai danni di Sofia, che cerca invano di ripararsi.

CONSIGLIATO ZETA

EIJI

Eiji apre la rassegna dei personaggi di TSD: seguono Kayin, Run Go, Fo Fai, Sofia, Ellis, Mondo e Duke, ognuno dotato di armi e attacchi (speciali, segreti e... eccentrici) particolari. A questi, tutti selezionabili, si aggiungono due boss finali non selezionabili: il possente Gaia e il misterioso Sho.

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Il singolo CD-ROM su cui risiede *Toh Shin Den* è confezionato in un cofanetto disegnato appositamente per il software della PlayStation: si tratta di un case di plastica leggermente più spesso e grande di quello tradizionalmente usato per i CD musicali. All'interno, l'ampio vano consente di includere manuali di dimensioni generose, ma non è questo certamente il caso di *TSD*. Merita una citazione, invece, il particolare design della copertina: non ci sono schermate o disegni ispirati al gioco, ma solo un enorme ideogramma vergato in rosso su fondo azzurro. In piccoli caratteri compare poi la scritta (in inglese): "Wow!? E adesso, cosa succede!? *Toh Shin Den* vi presenterà una super battaglia virtuale, come non ne avete mai viste prima, a un rate di 90000 poligoni per secondo!". Completano il quadro il logo Takara e il simbolo del sistema di modellazione tridimensionale della TamSoft, HyperSolid. Piuttosto eccentrico e, tutto sommato, efficace.

(uno dei due nuovi combattenti di *Virtua Fighter 2*), è ricoperto da un prezioso tessuto damascato, riprodotto con un texture tanto particolareggiato da farlo sembrare autentico; l'armatura di Duke rifulge alla luce in modo assolutamente convincente; mentre il vestito della bella Ellis è tanto trasparente da lasciare intravedere le forme sinuose della proprietaria; per non parlare, poi, dei jeans di Run Go, completi di tasche e cuciture o delle scarpe di Eiji su cui si distinguono precisamente suole e stringhe.

A tanta magnificenza grafica si affianca un engine poligonale assolutamente eccezionale che conferisce a *Toh Shin Den* una vera natura tridimensionale: durante i combattimenti è infatti possibile eseguire spostamenti in profondità che possono servire a evitare un colpo o a disorientare l'avversario: in questo modo i personaggi ruotano intorno a un punto ideale posto al centro dell'arena e possono realizzare situazioni di gioco molto più varie e articolate di quanto avvenga, ad esempio, in **Virtua Fighter**, dove i movimenti sono sostanzialmente limitati a un asse laterale bidimensionale. La grande disinvoltura nella gestione della grafica poligonale, per quanto estremamente complessa, come abbiamo visto, è infine confermata dalla possibilità di selezionare quattro diverse **visuali di gioco**.

Passando a trattare gli aspetti più essenziali delle tecniche di combattimento richieste da *Toh Shin Den* possiamo riscontrare molto chiaramente il codice genetico della Takara sulla struttura di gioco: come già accadeva in *Samurai Showdown*, forse il titolo più famoso di questa casa, ai colpi di base portati con mani e piedi nudi si affianca, e con un ruolo prominente a causa della potenza che ne scaturisce, l'uso di armi (più o meno) tradizionali della cultura giapponese. Ogni personaggio è dotato di un'arma specifica e questa caratteristica rende molto più rilevante il peso del combattimento a distanza rispetto all'importanza degli scontri ravvicinati che, invece, sono i protagonisti principali di *Virtua Fighter*.

In questa inquadratura Mondo affronta il proprio alter ego. Notare le animazioni: spettacolari e allo stesso tempo realistiche.

VIRTUA FIGHTER

Il diretto antagonista di *TSD* accusa senz'altro il colpo per quanto riguarda il comparto grafico: a suo merito vanno però ascritti movimenti più realistici e animazioni assolutamente convincenti che garantiscono combattimenti dal tasso tecnico leggermente superiore.

VISUALI DI GIOCO

La prima, "normal", è anche la più efficace, poiché garantisce un buon livello di dettaglio senza pregiudicare il colpo d'occhio sull'azione. Seguono la "long", che inquadra il combattimento da lontano, la "sky", che raffigura il ring dall'alto e la "overhead", il cui punto di vista è posto sulla verticale dei personaggi.

http://www.oldgamesitalia.net/

I personaggi in grigio sono stati già affrontati (e sconfitti). Ora Eiji si prepara a incontrare Sofia.

Il ring di Eiji è caratterizzato dalla presenza di travi di legno sotto cui si intravede lo scenario.

Primo piano su Gaia, uno dei boss finali: in tutto il suo poligonale splendore, questo personaggio è uno dei più potenti, ma è anche abbastanza lento.

quest'ultimo si dimostra quindi, da questo punto di vista, un beat'em-up più tecnico.

Anche gli effetti speciali in grafica bitmap, come le piccole e grandi esplosioni che attraversano lo schermo in sprite scaling, arricchiscono la spettacolarità dell'azione, ma introducono elementi esterni alla pura arte marziale che tendono a mettere in ombra l'importanza del tempismo e dei colpi di precisione. Lo stesso range di **mosse disponibili** dimostra una certa predisposizione per la semplificazione della tecnica di combattimento: è infatti possibile attribuire a ognuno dei quattro selettori superiori del joypad uno degli attacchi speciali tradizionalmente eseguibili con una precisa combinazione di tasti e croce direzionale; sebbene questa opzione sia eliminabile, essa denota l'attitudine di *Toh Shin Den* a rendere immediati aspetti di gioco che di solito vengono padroneggiati solo dopo lunga pratica. Questa caratteristica, unitamente alla possibilità di selezionare cinque diversi livelli di difficoltà, conferisce a questo titolo una grande modulabilità: è possibile di fatto configurarlo in modo tale da soddisfare tanto i virtuosi del beat'em-up quanto i profani del genere.

La relativa semplicità di questo gioco dal punto di vista del combattimento puro, comunque, non ne offusca minimamente l'eccezionale livello qualitativo: si tratta, in definitiva, di un vero capolavoro di programmazione. Verrà un giorno, e presumibilmente non sarà lontano, in cui prodotti della statura tecnica di *Toh Shin Den* saranno la norma e non ci impressioneranno più di tanto: aspettando quel momento non possiamo fare altro che inchinarci di fronte a una tale dimostrazione di potenza. All'hardware della PlayStation e ai programmatori della TamSoft vanno, equamente ripartiti, i nostri ringraziamenti per averci fornito una gustosa anticipazione di ciò che i videogiochi domestici ci riservano per il futuro.

Marco Rana

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

MOSSE DISPONIBILI

Agli "attacchi speciali" si affiancano gli "attacchi segreti" eseguibili solo quando la barra energetica lampeggia sul rosso. Non mancano altre mosse, eccentriche ed eccezionali, come l'espulsione di letali gas intestinali da parte di Fo Fai. (Da non perdere assolutamente: Blu, Rosso, Verde, Rosa, Indietro, Avanti, Indietro, Avanti, Verde-Rosso).

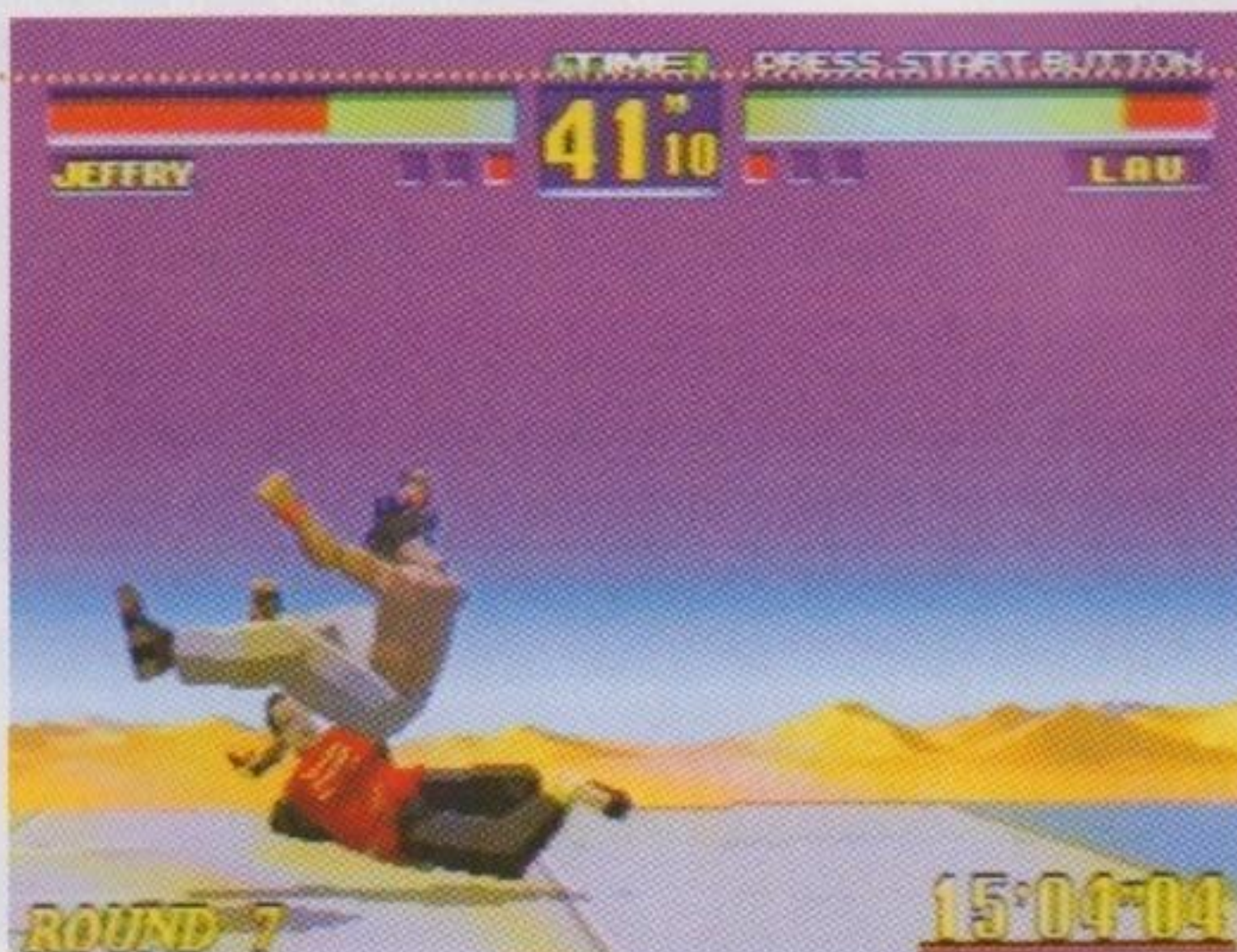
9

+ •L'implementazione della grafica poligonale, del texture-mapping, del Gouraud shading e delle trasparenze è assolutamente eccezionale e approda a risultati inediti e straordinari•La struttura di gioco, grazie al sontuoso engine grafico che consente di compiere reali spostamenti in profondità, è tridimensionale nel vero senso della parola.

– •Le animazioni e la dinamica dei movimenti, pur essendo molto fluide, non hanno quella fluidità che caratterizza invece l'antagonista diretto, *Virtua Fighter* per Saturn.
•Le tecniche di combattimento, con l'introduzione delle armi e l'abbondanza di esplosioni, perdono leggermente in precisione e pulizia di esecuzione.

VIRTUA FIGHTER

Sistema: **SATURN**
Genere: **PICCHIADURO**
Software House: **SEGA**
Sviluppatore: **AM 2**

Spettacolare presa di Wolf ai danni di Pai: la fisicità di questi scontri è il punto di forza di *Virtua Fighter*.

Jeffry si "siede" letteralmente su Gau: mosse di questo tipo consentono di aumentare i danni inferti all'avversario una volta che questo si trovi a terra. Gau, a sua volta, può eseguire un doppio salto in pieno petto.

HARDWARE

Il case grigio opaco del Saturn cela una coppia di CPU RISC Hitachi SH-2 a 32 bit con clock di 28 MHz e due chip VDP dedicati rispettivamente alla gestione degli sprite e dei fondali. Pregevolissimo il comparto audio, che supporta 32 canali grazie a un chip Yamaha FH1 e a un Motorola 68EC000.

AM2

L'Amusement Department 2 è il fiore all'occhiello della divisione Ricerca & Sviluppo della Sega Enterprises. Pur focalizzato sulla realizzazione di coin-op, non è nuovo al mercato domestico, avendo sviluppato la conversione Megadrive di *Virtua Racing*, i cui diritti per il formato Saturn sono stati invece ceduti alla Time Warner Interactive.

Il punto di forza che la Sega può vantare nei confronti della Sony, sua diretta concorrente per la supremazia nel mercato delle console a 32 bit, è l'invidiabile know-how accumulato nella realizzazione di coin-op di successo: un vantaggio che la casa di Tokyo intende sfruttare a fondo.

L'uscita del Saturn rappresenta il momento di avvicinamento tecnologico fra i giochi sviluppati per macchine arcade e i titoli domestici. L'**hardware** di questa nuova console rende infatti finalmente realizzabili, anche sugli schermi di casa, i concept di gioco ideati negli ultimi anni dai dipartimenti di Ricerca e Sviluppo della Sega e finora relegati all'interazione frenetica e costosa delle sale giochi.

Nel caso di *Virtua Fighter*, il processo di conversione è stato affidato allo stesso team che ha realizzato, nel 1993, il coin-op: si tratta dell'**AM2** che, sotto la guida di Yu Suzuki (insieme a Shigeru Miyamoto, il più celebre game designer giapponese), ha firmato anche altri grandi hit, come *Virtua Racing*, *Daytona USA* e, più recentemente, *Virtua Fighter 2*. Il compito dell'AM2 era delicato e difficile: da un lato, infatti, questa prima produzione aveva il compito di accompagnare nel migliore dei modi l'uscita giapponese del Saturn a ridosso della stagione di acquisti natalizi; dall'altro, nonostante il notevole balzo in avanti compiuto a livello hardware rispetto ai 16 bit del Megadrive, il potenziale della macchina restava comunque più limitato in rapporto al Model 1 che faceva girare il coin-op e che era disegnato appositamente per la gestione della grafica poligonale solida. Il problema dei programmatori era quello di calibrare nel migliore dei modi il numero dei poligoni, per mantenere velocità e fluidità: acquisendo come costanti le capacità dell'hardware, infatti, ogni aumento del numero di poligoni che compongono i personaggi e i ring comportava un parallelo incremento del tempo di ese-

Info

Virtua Fighter risiede su un solo CD: il packaging riflette lo stile giapponese che tende a confezionare i videogiochi nello stesso modo dei CD musicali, senza confezione di cartone e con un minuto libretto di istruzioni incorporato nel coperchietto di plastica trasparente. La vocazione poliglotta del Saturn, già evidenziata dalla possibilità di impostare diverse lingue di default (fra cui l'italiano) nel sistema operativo residente su ROM, viene in aiuto dei giocatori non-giapponesi: i messaggi di gioco sono in inglese, e anche il manuale incorpora un supplemento in bianco e nero con la descrizione dei personaggi e delle rispettive mosse in lingua anglosassone.I caricamenti si mantengono entro limiti decisamente sopportabili e non costituiscono mai motivo di fastidio. Il supporto ottico consente di implementare musiche, effetti sonori e il commento digitalizzato di grande realismo.

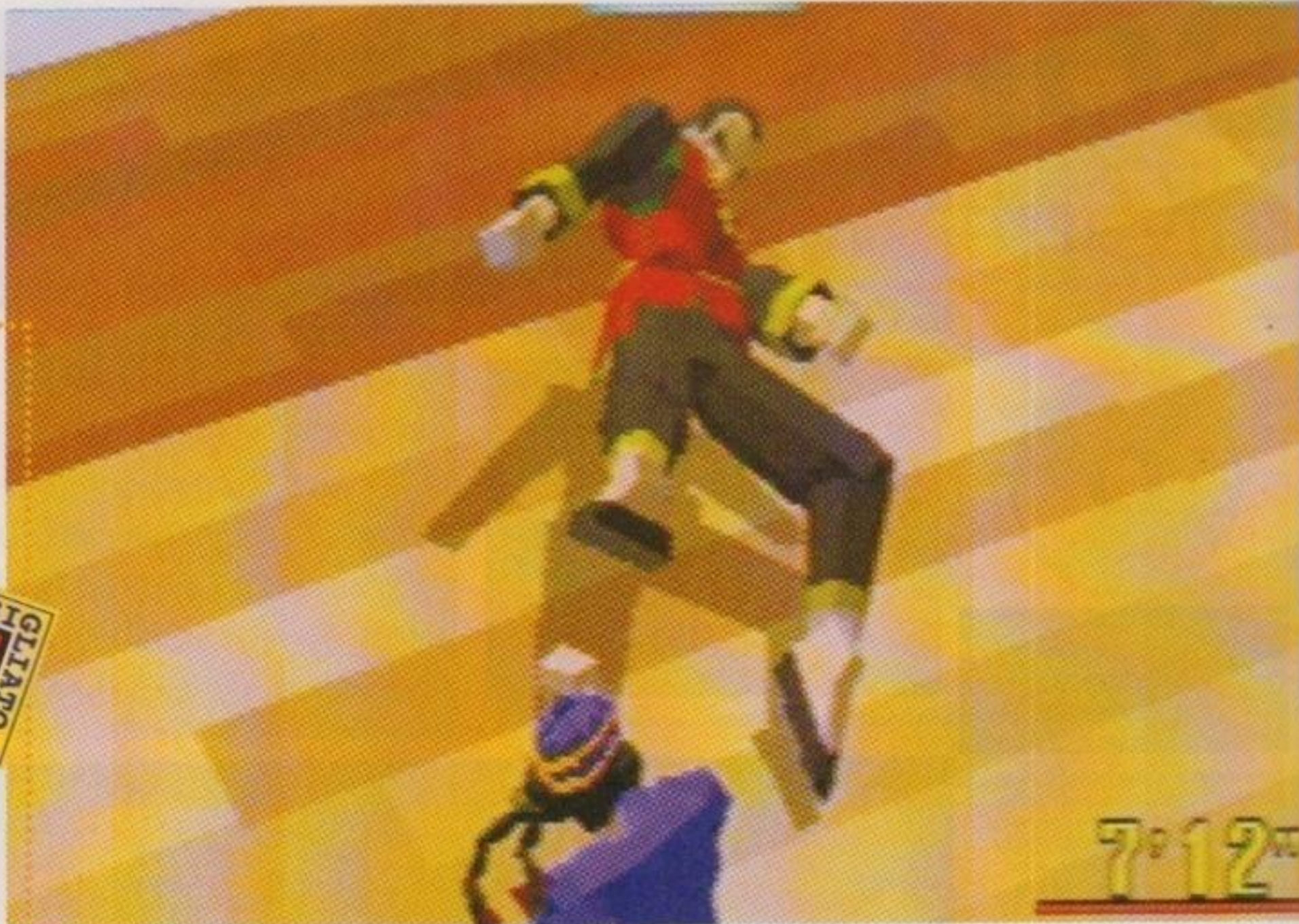
http://www.oldgamesitalia.net/

Ancora Wolf intento a eseguire una presa ravvicinata: la vittima, in questo frangente, è Kage che, se colpito duramente, può perdere la mascherina.

cuzione dei movimenti; per recuperare velocità si sarebbe potuto diminuire il frame-rate, compromettendo, però, la fluidità dell'animazione. Considerando, inoltre, che si sono trovati a lavorare su una macchina nuova, le cui capacità sono ancora lontane dall'essere esplorate completamente, i risultati ottenuti dall'AM2 si possono definire eccellenti: la scelta è stata quella di privilegiare la fluidità, riducendo il numero dei poligoni (passati dai quasi 2000 per personaggio del coin-op ai circa 1200 della conversione) e rallentando leggermente la velocità, per mantenere quanto più possibile fedele all'originale il realismo delle animazioni. I poligoni meno numerosi, peraltro, non hanno determinato una drastica perdita di dettaglio: particolari come gli occhi, la bocca, le orecchie e alcuni dettagli dei vestiti, costruiti con poligoni nel coin-op, sono qui realizzati in texture-mapping.

CONSIGLIATO ZETA

Di fatto, il controllo dei personaggi trasmette un'eccitante sensazione di fisicità: tutti i movimenti hanno un "peso" e una precisa coerenza dal punto di vista dell'inerzia e della forza di gravità. Questa filosofia realistica si riflette anche nelle tecniche di combattimento in senso stretto, che si basano su colpi e mosse rigorosamente verosimili: è fedelmente riprodotta l'intera gamma di movimenti presenti nel coin-op, il che implica l'assoluta esclusione di ogni tipo di arma e l'aderenza ai modelli di movimento dei combattimenti a mani nude.

Se il realismo delle animazioni trae vantaggio dalla struttura poligonale, bisogna anche rilevare che l'ambiente di gioco non è autenticamente tridimensionale. A differenza di quanto avviene con il competitore diretto, *Toh Shin Den* per Sony PlayStation, i due combattenti si fronteggiano frontalmente su un asse che, nonostante le rotazioni e le zoomate della "regia" della CPU, resta fondamentalmente bidimensionale: i personaggi, infatti, non possono compiere spostamenti in profondità ma solo movimenti laterali, mentre le eventuali rotazioni sono realizzate autonomamente dal programma, che offre costantemente una rappresentazione cinematografica dell'azione.

Questa limitazione, unitamente alla presenza di alcuni lievi **bug** dell'engine grafico, non inficia comunque la qualità complessiva di *Virtua Fighter*: il coin-op ha rivoluzionato il concetto di picchiaduro e questa versione domestica ne riproduce con perizia il grande spessore tecnico. Il Saturn è ora atteso alla prova di conversioni più impegnative, come quella di *Daytona USA* e *Virtua Fighter 2*.

Marco Rana

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

BUG

Il gioco ripropone in replay la fase finale del combattimento: è spettacolare da ammirare, ma talvolta alcuni poligoni "scompaiono" e lasciano i personaggi privi di torso o braccia. Il lieve difetto è compensato dalla presenza di preziosismi, come quando Kage, colpito duramente, perde la mascherina che gli copre il viso.

+ L'animazione dei personaggi è sorretta da una perfetta fluidità che conferisce peso e fisicità ai movimenti: il risultato è una simulazione assolutamente convincente e realistica • Il ritmo di gioco, pur essendo sostenuto e coinvolgente, non è mai frenetico e richiede tecniche di combattimento sofisticate e complesse che appagano il giocatore

– Presumibilmente, per la necessità di terminare il debugging in tempo utile per il lancio natalizio del Saturn, i programmatori della AM2 si sono lasciati scappare qualche piccolo difetto grafico nelle fasi di replay • La velocità pura nel trattamento dei poligoni, pur essendo soddisfacente, avrebbe potuto essere leggermente più elevata

8

BOB DYLAN
HIGHWAY 61 INTERACTIVE

Un monumento della storia del rock. Più di 30 anni di carriera con canzoni che rimarranno scolpite per sempre nella memoria di tutti noi. Stiamo parlando di Robert Allen Zimmerman meglio conosciuto come Bob Dylan, il primo dei mostri sacri della musica ad avere un CD ROM. Bob Dylan Highway 61 Interactive *è il primo che si misura veramente con la storia (*Woodstock *a parte). Ma è proprio questo confronto che delude.*

Sistema: **PC CD ROM / MAC**
Genere: **MUSICALE**
Casa: **COLUMBIA**
Sviluppatore: **GRAPHIX ZONE**

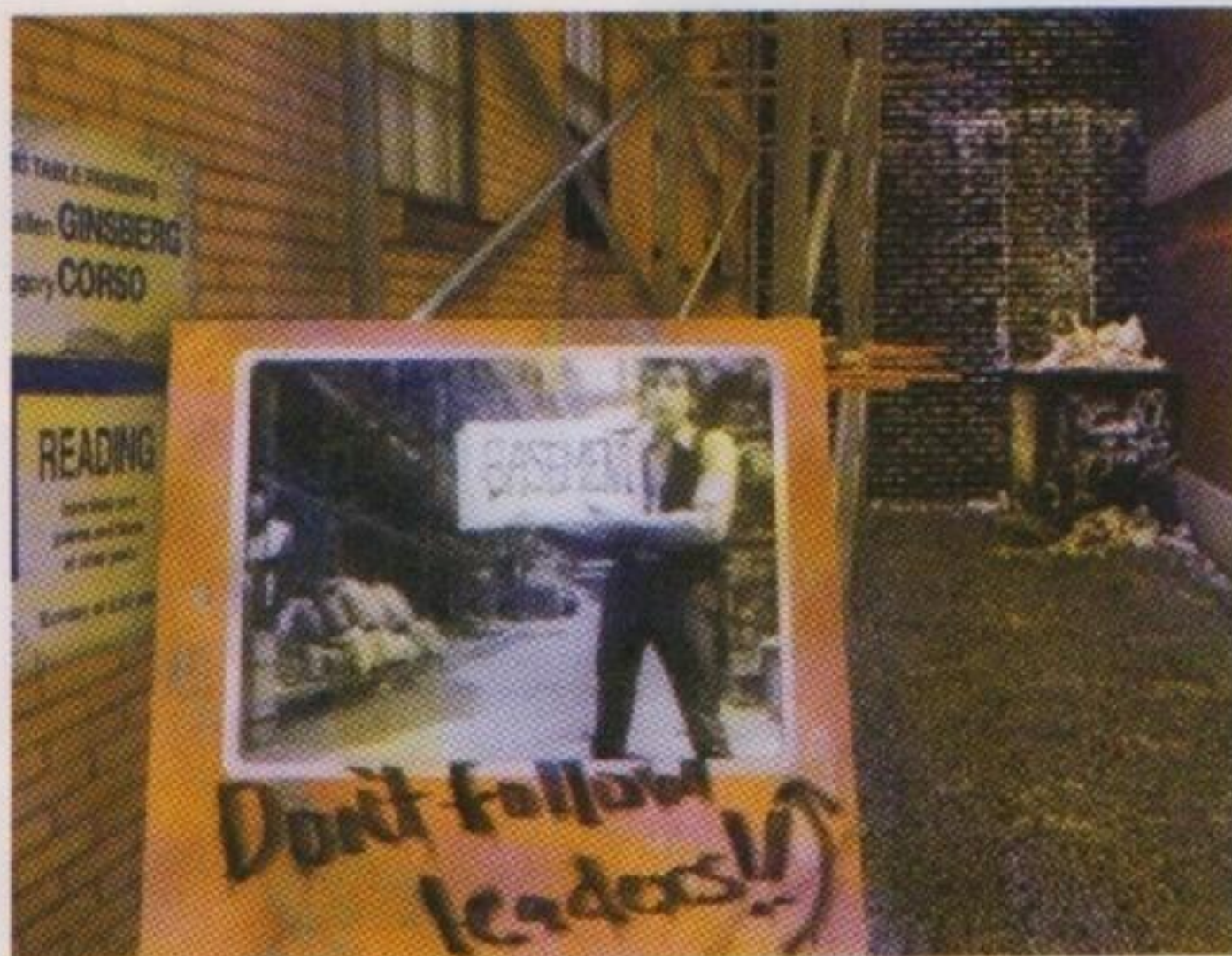
Tre esempi di ambienti ricostruiti: in alto c'è lo studio di registrazione della Columbia, esattamente com'era nel 1965 quando fu registrata Like a Rolling Stone. *A dx*: il coffe house negli anni 70 e in basso il palco del concerto del 30° anniversario.

L'accattivante copertina che riprende uno scatto alternativo di una delle più note immagini del noto cantante, *Bob Dylan Highway 61 Interactive* lascia immaginare un mondo che svela solo in parte. C'è a mio modo di vedere un equivoco di fondo nella maggior parte dei titoli multimediali dedicati ai grandi nomi della musica internazionale. Un'ambiguità che sarà il mercato a risolvere. Con una comprensibile volontà di rendere i titoli il più possibile "interattivi" e multimediali, intorno al materiale documentario (musica, filmati, fotografie) viene costruita una impalcatura "navigabile" fatta per lo più di ricostruzioni ambientali più o meno credibili.

Nel caso di Dylan si tratta di fedeli ricostruzioni di ambienti, dalle strade del Greenwich Village (un quartiere di New York City pieno di piccoli caffè intellettuali e di folk club) e alla sala di registrazione della Columbia dove Dylan ha registrato i suoi album fino a Blonde On Blonde (*Interactiva* di Prince ci faceva muovere invece all'interno di un sontuoso palazzo/castello che potrebbe servire a qualsiasi altra ambientazione). Ambienti credibili e in qualche caso affascinanti, con qualche piccola trova-

INTERACTIVE MUS
BOB DYL

I video delle canzoni bisogna scoprirli nei vari ambienti. Nell'immagine in grande il video di Don't look back con Allen Gingsberg sullo sfondo è visto nel vicolo del Greenwich Village dove è stato girato. Qui a fianco invece c'è un'immagine del video di Master of War.

Il database delle canzoni. In alto c'è la lista delle canzoni e in basso le cover degli artisti.

ta divertente, come quella del suonatore di strada seduto davanti a un ristorante indiano del Village che, se viene selezionato con il mouse, si mette a suonare i bonghetti.

Le vie di accesso ai diversi ambienti partono da un menù principale chiamato collage. Da qui potete avere accesso al Village, alla Coffee House (carina l'idea della doppia ambientazione, una nel 65 in "epoca folk" e poi circa 10 anni in "epoca elettrica"), a un abbastanza deludente Backstage del concerto del trentennale della carriera di Dylan (interviste francobollo in camerino ad alcuni dei partecipanti), a un breve video di Masters Of Wars, a una "cena esclusiva" al Supper Club con altri due video.

Gli elementi informativi "solidi" sono rappresentati da una discografia completa che riporta tutti i testi delle canzoni, da una Photo Gallery, e una Timeline interattiva. Il database, tra l'altro, riporta anche le numerose **cover** delle canzoni di Bob Dylan che i musicisti di tutto il mondo hanno inciso. È un vero peccato non poter sfruttare al massimo questo database con delle ricerche un po' più approfondite sui vari artisti oppure sui testi delle canzoni.

Qual'è l'ambiguità di un prodotto come questo? Sarà il mercato nei prossimi anni a decidere se il pubblico preferisce una spolverata di adventure per movimentare l'accesso a un titolo che rimane comunque di carattere informativo piuttosto che rinunciare a una "navigazione" meno fantasiosa ma più esplicitamente fredda e più sistematica. Dico più esplicitamente fredda perché l'intenzione di illudere l'utilizzatore di essere IL privilegiato che ha accesso a un mondo ad altri chiuso, si risolve, a mio parere, in una freddezza scostante, solitaria, pseudovoyeristica che paradossalmente supera (in freddezza) la rigida e limitata consultazione di un database come quella che caratterizza le diverse enciclopedie multimediali. Se il condimento di adventure ha forse senso per artisti contemporanei legati al glamour del consumo, pezzi di storia della musica e del costume dei nostri tempi sarebbero meglio serviti da un accesso più razionale. Qualche lustrino in meno e qualche video in più. C'è un solo momento che mi sembra realmente indovinato: è il portfolio fotografico dell'infanzia e dell'adolescenza di Dylan, accompagnato da una ballata ventosa e seducente. Un raro momento di autentica poesia in un titolo che, pur con numerosi pregi lascia un po', come si dice, il tempo che trova. Rimane anche il dubbio che il lavoro sia il risultato di una dura battaglia fra Dylan e la Columbia sull'utilizzo di materiale di repertorio, battaglia vinta Bob Dylan a vantaggio dei diritti sul suo materiale e a detrimento degli acquirenti.

Massimo Villa

Sopra l'approfondimento dell'album con la copertina e le note tecniche e critiche.
A dx. Il cd-rom ha anche una sezione dedicata alle realizzazioni artistiche di Bob Dylan con la raccolta di alcuni disegni.

Info

Per esplorare *Bob Dylan Highway 61 Interactive*, avete bisogno di un 486SX 25 MHz equipaggiato con 4MB di RAM, anche se ne sono consigliati 8, lettore CD-ROM a doppia velocità, scheda sonora a 16 bit e 1MB libero su Hard Disk.
Per la versione Mac è indispensabile poter visualizzare le migliaia di colori (come per il CD-ROM di Prince). La memoria RAM deve essere di 8 mega (12 se avete un Power Mac) e di un monitor a risoluzione 640X480. Il programma richiede almeno un mega su HD.

COVER

Dalla consultazione del database si scopre, per esempio che Blowin in the wind nell'anno dell'incisione ha avuto ben 27 versioni, esclusa quella di Bob Dylan e fino ad oggi sono state registrate ben 102 cover.
Inoltre forse non tutti sanno che anche Adriano Pappalardo ha registrato una versione di Knockin on Heavens Door

+ I testi di tutti i brani di Dylan (non stampabili)•Una bella (e poco utile) ambientazione grafica•Un buon stimolo all'approfondimento della materia.

− Più confezione che sostanza•Notevoli sbalzi di qualità nella digitalizzazione sonora, fino al limite della presentabilità

6

http://www.oldgamesitalia.net/

GADGET

Sistema: **MAC**
Genere: **AVVENTURA M.**
Casa: **SYNERGY, INC.**
Sviluppatore: **INTERNO**

Che cos'è esattamente un gioco e quali sono confini della sua definizione? Gadget non è senz'altro ciò che abbiamo sempre inteso come gioco ma non ci è chiaro se sia qualche cosa di più o di meno o, semplicemente, qualcosa di diverso.

Questa è la stanza dell'albergo in cui verrete contattati per iniziare la vostra missione. Nella stanza attigua, il bagno, troverete la vostra preziosa ventiquattr'ore.

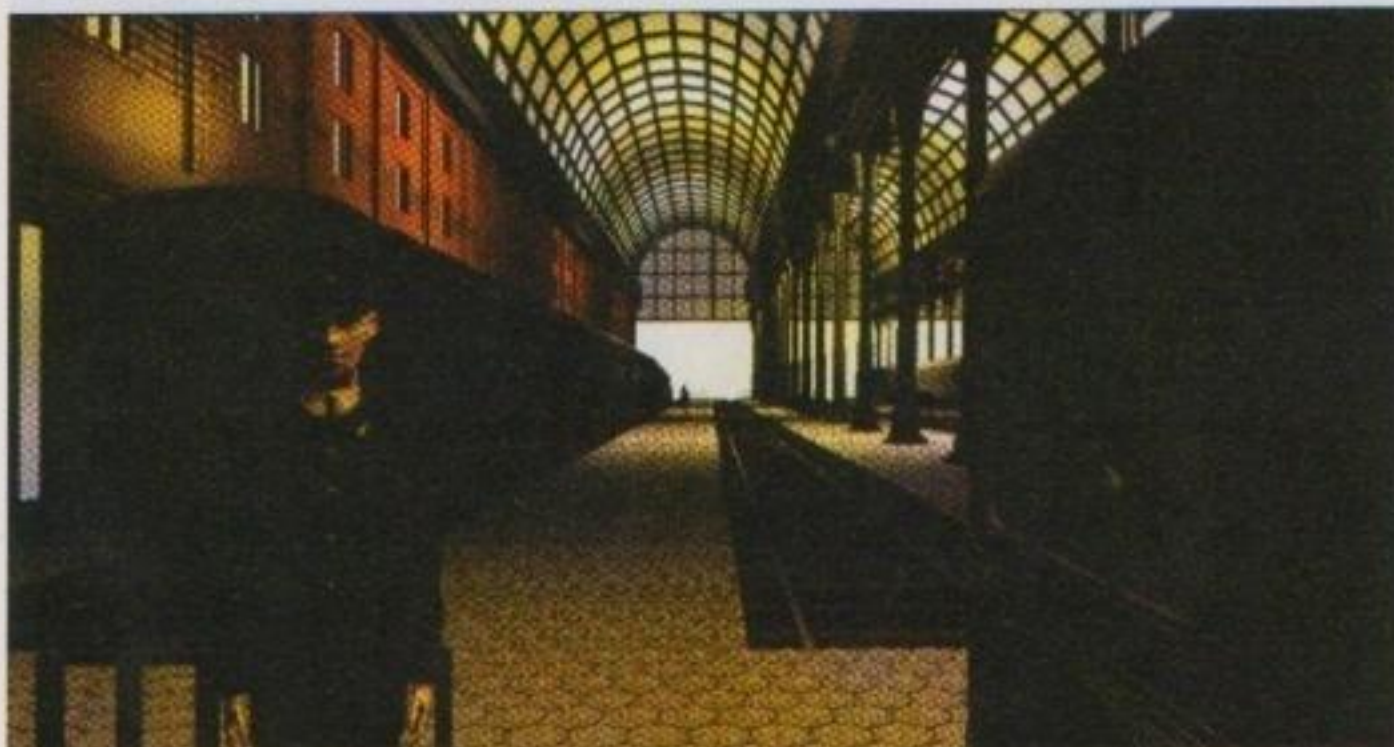
Qualcuno di voi conoscerà sicuramente **"Metropolis"**, uno stupendo quanto fantastico cult film di Fritz Lang realizzato all'inizio di questo secolo: quel rumore incessante di macchine, ingranaggi, tichettii ed esplosioni che facevano da cornice ad una società ipertecnologica e primitiva allo stesso tempo, invenzioni astruse ed esercizi meccanici di fantasia malata erano i veri protagonisti della vita. *Gadget* è, sotto certi punti di vista, simile al capolavoro del regista tedesco: un film malato, opprimente ed incredibilmente tecnologico. Una trama strana, così incredibilmente esagerata da finire per diventare credibile grazie al sostegno impeccabile dell'ambientazione su cui è costruita.

METROPOLIS
Questo capolavoro può essere considerato il primo film di fantascienza della storia del cinema, dove si trovano elementi come lo scienziato pazzo, l'androide che sostituisce l'uomo e paesaggi futuristici (almeno per l'epoca) dal gusto gotico, destinati a diventare dei veri classici nel dopoguerra.

Questo è l'imponente macchinario messo a punto per la manipolazione della vostra volontà. Anche al vostro alter ego, in una girandola di colori, toccherà quest'esperienza.

Noi siamo qualcuno, non è chiaro chi, né è necessario arrivare a capirlo, che viene contattato da un gruppo di scienziati convinti che una gigantesca cometa stia per scontrarsi, nel suo infinito e casuale bighellonare, con la nostra amata terra. Il nostro scopo è quello di aiutarli a terminare il motore di una sorta di arca stellare, trafugandone i pezzi, che assicuri la sopravvivenza al genere umano. I media, inclusi strani personaggi noir che asseriscono di appartenere alla polizia, vedono questo progetto come un'assurda iperbole mentale di un gruppo di pazzi accecati da futuristiche droghe meccaniche. Un bambino, freddo, disgustoso, trasparente a qualsiasi umanità, innaturalmente brutto tanto da farci rabbrividire senza motivo, apparirà più volte nel corso della storia. La sua presenza, sempre completamente

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo angosciante bambino vi si porrà innanzi in tutte le fasi salienti del gioco.

L'immenso lavoro di CAD e di rendering è il vero punto di forza di *Gadget*. Ammirate la ricostruzione delle arcate di una delle tante stazioni che visiterete.

Quale sarà la prossima fermata di questo treno in cui state per salire?

Il portiere dell'hotel aspetta che gli rendiate la chiave della stanza. Senza sorridere.

inutile, ci farà solamente accentuare quel senso di malassere che si prova esplorando *Gadget*.

E poi, una vera ossessione: i treni. Treni ovunque, a stantuffo come monorotaie: freddi e rumorosi, angoscianti come scintillanti ombre metalliche che con un ritmico e costante incedere pervadono la nostra mente di ignari giocatori.

Non a caso *Gadget* è stato interamente programmato e, soprattutto, disegnato in Giappone e non è facile credere in una casualità. Girando per *Gadget* (continuiamo volutamente a non usare il termine giocare...) si respirano a pieni polmoni i problemi, le paure e le ossessioni tipiche del Giappone postnucleare. Da Kurosawa (famoso regista giapponese) ad **Akira** (capolavoro di animazione giapponese) i contenuti rimangono gli stessi: la contraddizione tra l'amore e la paura per la tecnologia come il terrore degli effetti devastanti dell'atomica ed infine la perdita totale di individualità in una società che tende all'annullamento delle volontà del singolo.

Gadget non è un gioco. *Gadget* è una storia, appena un po' interattiva, che non vi richiederà più di qualche ora per essere letta a fondo. Non vi è grande possibilità di scelta ed i bivi che incontreremo saranno del tutto fittizi dato che il programma non mancherà di indirizzarci verso ciò che dovremo portare a termine, sottolineando le nostre mancanze.

Il divertimento non esiste ma l'angoscia ed il terrore sono sin troppo presenti. Il vero punto di forza di *Gadget*, comunque, è l'immenso lavoro di CAD e di rendering che ci offre la possibilità di ammirare delle perfette ricostruzioni architettoniche degli anni '30: le arcate delle stazioni, i ponti sospesi e tutte le infernali macchine che incontreremo ci lasceranno a bocca spalancata dallo stupore. Almeno trenta filmati QuickTime contribuiranno a rendere vivo il mondo di *Gadget*: ad ogni passaggio saliente del gioco i treni si animeranno ed ogni sorta di ingranaggio inizierà a produrre il suo assordante ed insinuoso rumore. Tutte le animazioni sono state girate in bianco e nero con il duplice scopo di accelerarne la velocità di esecuzione e di aumentare il feeling noir delle **atmosfere**.

Come giudicare *Gadget*? Soffermiamoci un istante davanti ad un'opera d'arte. È interattiva? No. È giocabile? No. Eppure ti comunica qualche cosa di veramente forte. È un Picasso.

Massimo Triulzi

Info

Potrete ammirare *Gadget* con un qualsiasi Apple Macintosh con processore 68030 a 25 MHz, anche se consigliamo vivamente un 68040, equipaggiato con almeno 5 MB di RAM. Il prodotto non deve essere installato su Hard Disk, ed è quindi consigliato un lettore ottico a 300 K/S. Indispensabile il monitor a 13 pollici.

AKIRA

Fumetto e film d'animazione realizzato da Katsuhiro Otomo e primo esempio "ufficiale" nella cinematografia giapponese di una grande produzione ispirata al genere fantascientifico noto come Cyberpunk, fra i cui "padri" ricordiamo certamente William Gibson (autore di capolavori come "Neuromante" e "Monna Lisa Cyberpunk")

ATMOSFERE

La complessità degli ambienti è tale da rivelare anni di durissimo lavoro alle spalle di un programma che, sicuramente, non godrà di grande popolarità. Sembra quasi che i programmatori di *Gadget* abbiano voluto creare questo capolavoro grafico solo per sé, una sorta di gratificazione personale alle loro capacità.

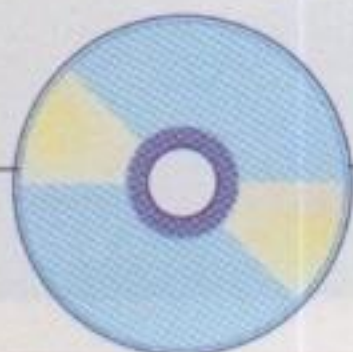
GADGET

6

\+ È un'opera d'arte, non un videogioco • Grafica fenomenale e animazioni realizzate impeccabilmente • Atmosfera davvero accattivante.

– Non è un videogioco, è un'opera d'arte • Scarsamente interattivo • Non ci metterete molto a finirlo.

Star Trek

THE NEXT GENERATION INTERACTIVE TECHNICAL MANUAL

Casa: **C.D. Hardware**
Sviluppatore: **Marco Bono**
Genere: **Guida Multimediale**

STAR TREK THE NEXT GENERATION
La serie di telefilm che viene trasmessa attualmente tutti i pomeriggi (e, in replica, tutte le notti) su Italia 1, negli Stati Uniti è già giunta a conclusione. Rispetto alla serie originale sono cambiati tutti i personaggi: al posto del capitano Kirk c'è ora da Jean Luc Picard, assistito da una équipe formata dal suo secondo W.T. Riker, da Data, un androide che tenta di provare sentimenti umani, dal tenente Worf, responsabile della sicurezza, dalla dottoressa Beverly Crusher, dal Consigliere Deanna Troi e dall'ingegnere Geordi La Forge. Inoltre, nell'epoca in cui è ambientata questa serie di puntate Federazione, Romulani e Klingon vivono in pace tra loro...

Il telefilm-culto degli Stati Uniti diventa un prodotto multimediale un po' particolare: una guida tecnica per l'astronave stellare U.S.S. Enterprise NCC1701-D.

«Kirk a Enterprise, tiratemi su». C'è un'intera generazione che è cresciuta mangiando pane, Nutella e "Star Trek". La generazione dei figli delle stelle (do you remember Alan Sorrenti?), quelli cresciuti con i primi videogiochi nei bar, mitizzando i personaggi del film "Guerre Stellari", completamente proiettati verso il futuro.

La generazione informatica. La prima a essere veramente cresciuta con il computer tra le mani, quella che, forse assieme ai progenitori figli dei fiori, ha dato alla generazione che l'ha preceduta lo stacco più netto per quanto riguarda usi, consuetudini e modo di vivere. Ebbene, per le persone che sono cresciute in questa generazione la fantascienza ha rappresentato un grande sogno, e fantascienza voleva dire fondamentalmente due cose: per il grande schermo la saga di "Guerre Stellari", per il piccolo schermo "Star Trek". Per quel che riguarda quest'ultimo si può parlare quasi di miracolo: le puntate di "Star Trek", giunte in Italia con una quindicina di anni di ritardo rispetto alla loro realizzazione, mantenevano pressoché intatto il fascino originale dei personaggi e delle ambientazioni (tutte ricostruite in interni, con i mezzi dell'epoca...).

Tanto era l'affetto che ci legava al vecchio "Star Trek", tanta è stata la diffidenza nei confronti dei pronipoti di Kirk e soci, protagonisti di **Star Trek the Next Generation**. Le difficoltà del primo impatto sono state comunque rapidamente superate e ci siamo assuefatti anche a Jan Luc Picard, W.T. Riker e soci. Non abbiamo ancora imparato a memoria il nome di tutti i componenti l'equipaggio della nuova Enterprise (un migliaio in tutto) che dall'America ci arriva già il primo prodotto multimediale ispirato a STTNG.

Non si tratta del solito videogioco, ma di un "manuale tecnico interattivo". Non vi spaventate, non si tratta della documentazione necessaria per far funzionare l'astronave interstellare Enterprise, ma molto più

FUNCTIONAL AREAS
SHIP EXTERIOR
BRIDGE
READY ROOM
MAIN ENGINEERING
TRANSPORTER ROOM
SICKBAY
TEN FORWARD
OBSERVATION LOUNGE
HOLODECK
CREW QUARTERS
CAPTAIN
LT. COMMANDER
COUNSELOR
SECURITY OFFICER
TOUR INTERRUPT
TOUR MODE

Gli ambienti dell'astronave USS Enterprise NCC 1701-D, al comando del Capitano Picard, vengono mostrati in ogni dettaglio, grazie a riprese fatte direttamente sul set dei telefilm.

STAR TREK THE NEXT GENERATION
MAC
INTERACTIVE TECHNICAL MANUAL
U.S.S. ENTERPRISE NCC-17...
SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

TOUR MODE

Il funzionamento di una delle innovazioni più significative della Next Generation: il ponte ologrammi.

TOUR MODE

Un alloggio privato dell'equipaggio: come vedete, nel ventiquattresimo secolo si trattano bene.

http://www.oldgamesitalia.net/

semplicemente di una visita multimediale di tutti gli ambienti interni dell'astronave, corredata di alcune schede tecniche esplicative del funzionamento di alcune strumentazioni. La visita dell'Enterprise (che può essere "guidata" oppure assolutamente libera) è in tutto e per tutto assimilabile alle simulazioni di gallerie d'arte multimediali. Lo spettatore (cioè noi) può curiosare nei vari ambienti, ma non ha pressoché alcuna possibilità di interagire con gli elementi che incontra. Questo grosso limite costerebbe al pur esteticamente bello STTNG un voto non eccelso, se non corresse in suo soccorso un elemento veramente innovativo e interessante: **Quick Time VR.**

Si tratta di un evoluzione del ben noto Quick Time, che consente agli sviluppatori di ricreare ambientazioni all'interno delle quali l'utente può volgere il suo sguardo virtuale in qualsiasi direzione e con qualsiasi angolatura. L'impiego di questa nuova tecnologia in STTNG conferisce un minimo di plasticità ad un programma che altrimenti patirebbe di eccessiva rigidità. All'interno delle varie stanze è dunque possibile girarsi e guardare ciò che si vuole semplicemente muovendo il mouse. Non è invece possibile muoversi fisicamente all'interno dei vari ambienti. Tutto ciò che si può fare in questo senso è scegliere un punto di vista diverso rispetto a quello in cui ci si trova, scegliendo tra quelli che sono resi disponibili dal programma ed evidenziati nella piccola finestra in basso a destra sullo schermo (il ponte di comando ne conta più di 10).

Rimane l'imbarazzo del voto, che forse andrebbe spezzettato. Mi spiego: il programma è esteticamente bello, ma molto poco interattivo, d'altro canto l'impiego di Quick Time VR lo rende interessante…

Potremmo dare dunque un 5 al divertimento offerto, un 8 per l'innovazione tecnologica, che potrebbe diventare anche un bel 9 per il valore documentaristico che sicuramente interessa agli appassionati di "Star Trek". Insomma un prodotto interessante da esplorare ma ben poco divertente.

Diego Antonelli

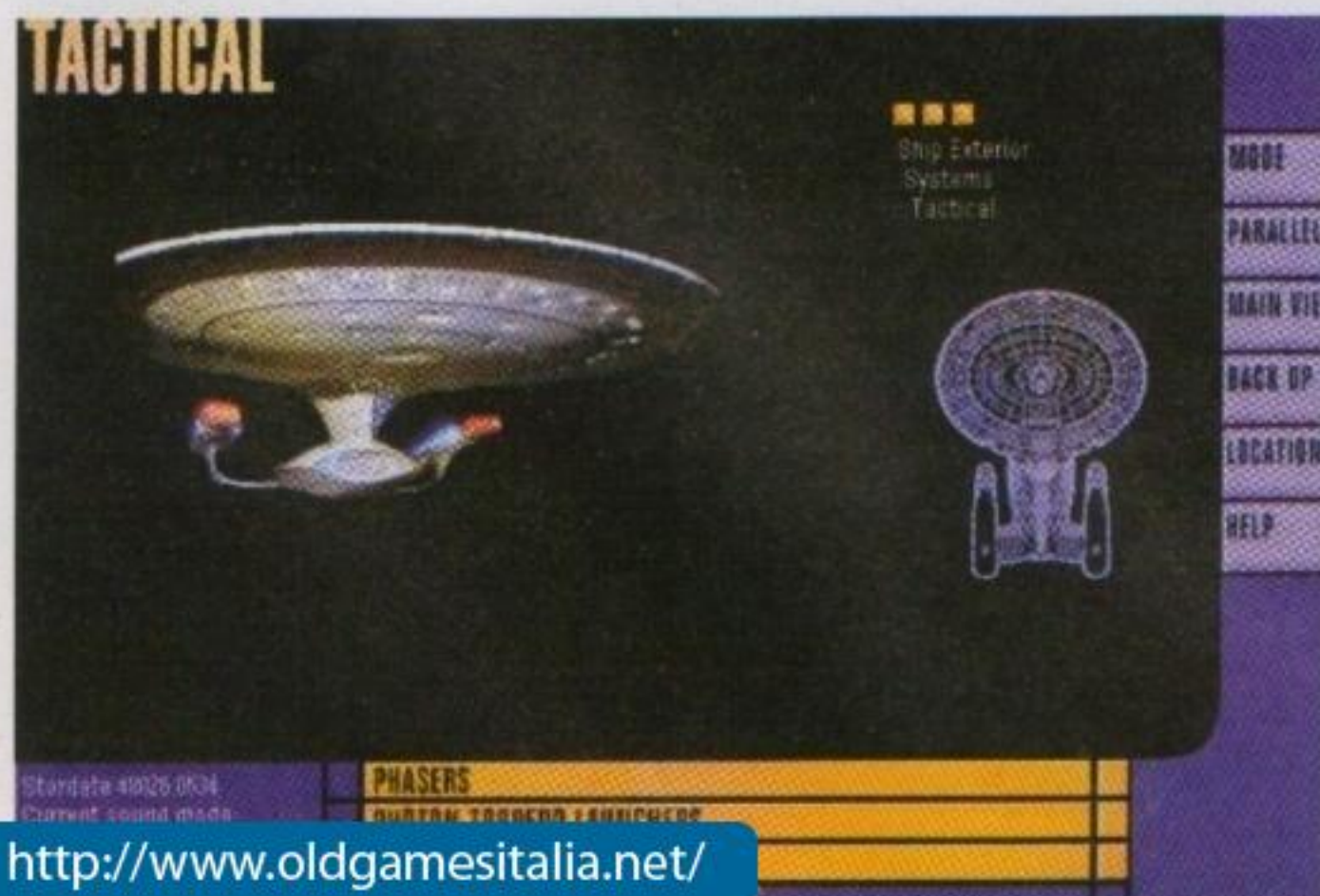
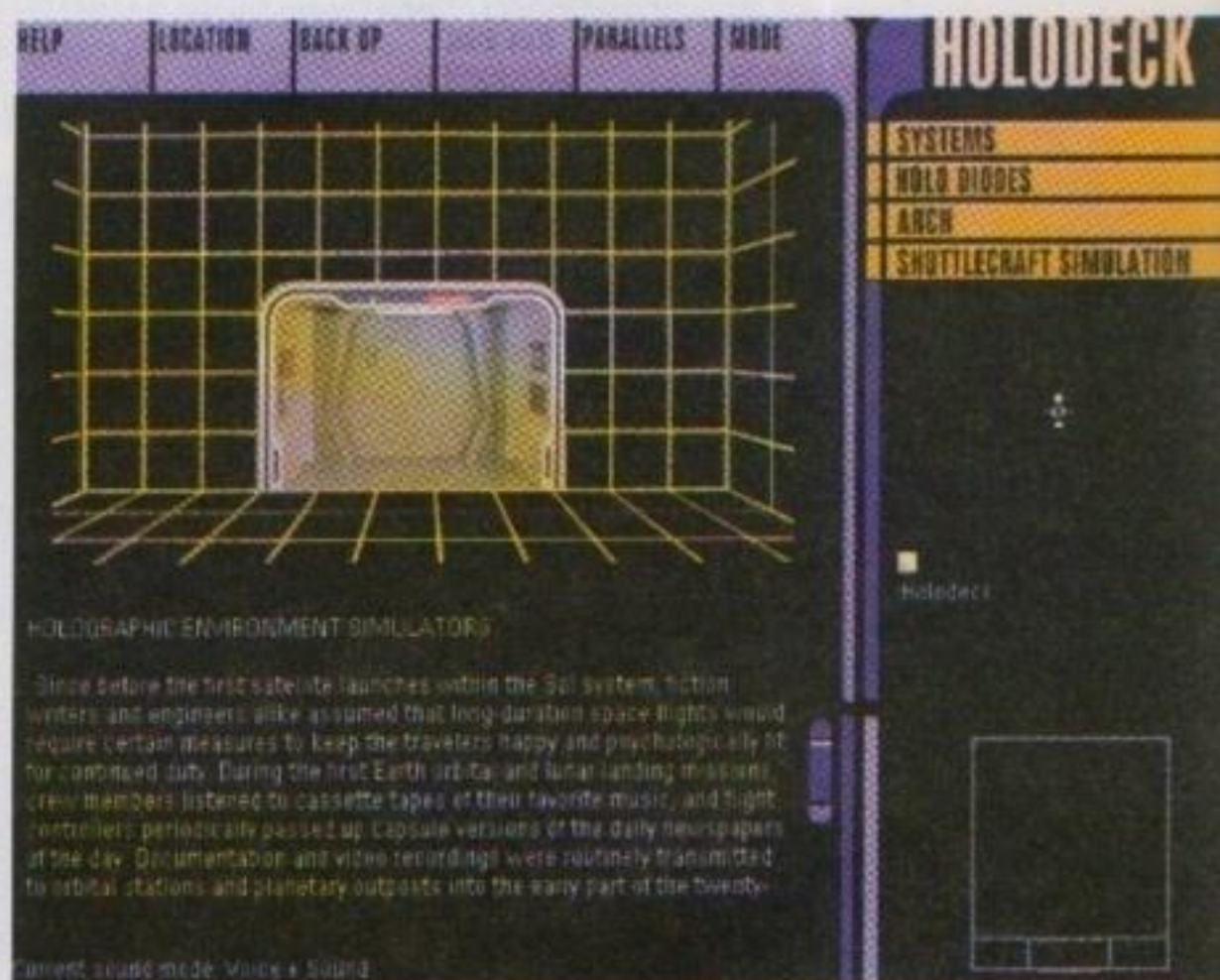
QUICK TIME VR

Ma come funziona questo Quick Time VR? Senza pretendere di spiegare tecnicamente il suo funzionamento possiamo dire che grazie a questa nuova tecnologia è possibile collegare una serie di immagini statiche (digitalizzate o calcolate) in modo da formare una mappa completa a 360° di un determinato ambiente. L'utilizzo di Quick Time VR consente di scrollare rapidamente lo spazio circostante il punto di vista in cui ci si trova. La definizione dell'immagine diminuisce quando questa è in movimento, e torna automaticamente al suo standard quando il movimento è terminato.

Info

STTNG Interactive Technical Manual è disponibile sia in versione Macintosh che Windows. Noi abbiamo provato solo la prima che necessita come requisiti base di un Mac LC III, Performa 460 o superiori, 5Mb di RAM (8 per l'impiego della tecnologia Quick Time VR), System 7.0.1 e un lettore CD-ROM a doppia velocità

Sotto: un'immagine del ponte ologrammi vuoto (privo di alcuna programmazione). Più in basso l'Enterprise in tutto il suo splendore.

7

\+ Interessante come prima applicazione di Quick Time VR•La visita degli ambienti è affascinante•L'interfaccia è molto semplice e intuitiva, anche per quanto riguarda i movimenti dello sguardo•Ricrea perfettamente l'atmosfera del serial televisivo•Schede tecniche dettagliate e credibili

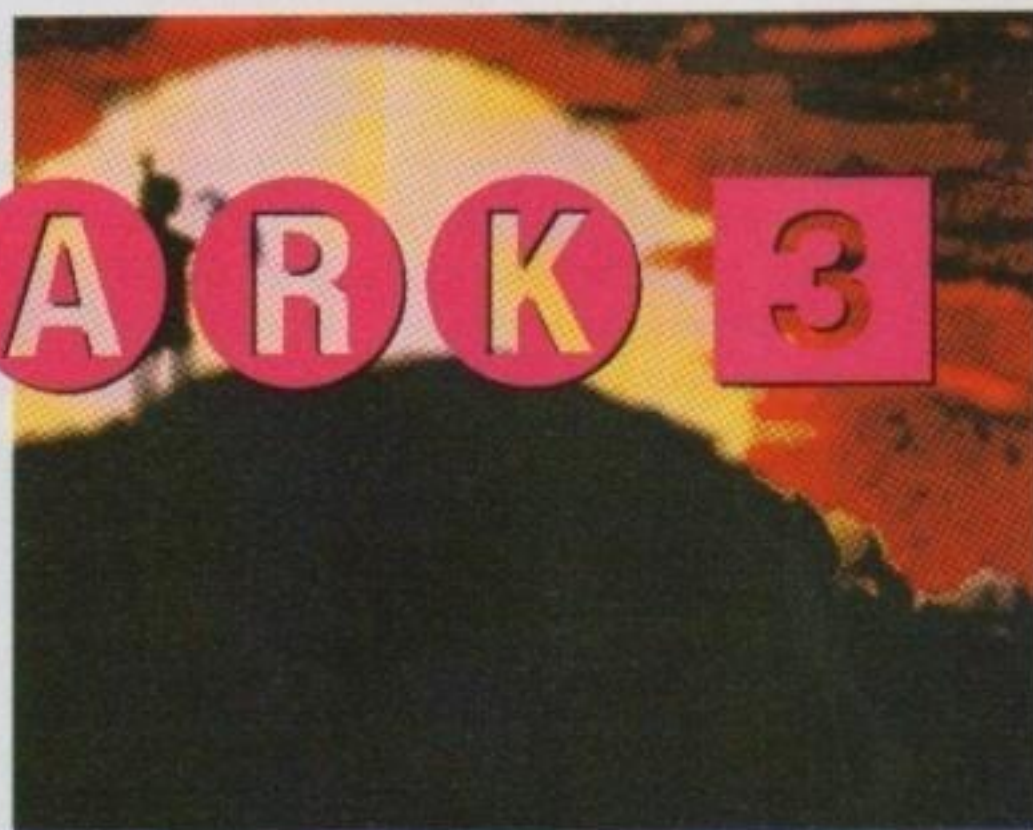
\- Il programma è poco divertente•Non c'è la possibilità di muoversi all'interno delle varie ambientazioni, ma solo quella di "teletrasportarsi" da un punto di vista all'altro•Pressoché nulle le possibilità di interazione con gli strumenti dell'astronave•Non compare alcun personaggio

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Questo mese l'inestimabile Paolo Paglianti ha preparato le soluzioni complete dell'oscuro Alone in the Dark 3 e del mefistofelico Death Gate; inoltre a compilato una lista di suggerimenti per lo stratosferico Magic Carpet e, per finire, una serie di gabole e password per PC, Amiga e Mac. Se finite un'avventura, un GdR o scoprite una gabola interessante per qualche sparatutto, speditecela prontamente a ZETA SOS, via Aosta, 2 - 20155 MILANO (o faxate il tutto allo 02/ 33104726). Vi ricordiamo che Paolo Paglianti risponde alla nostra Hotline telefonica (02/33100154) tutti i venerdì dalle 17:00 alle 19:00.

ALONE IN THE DARK 3

Il terzo misterioso caso affidato a Edward Carnby si rivela sin dall'inizio un incredibile agglomerato di enigmi, puzzle e pistoleri armati fino a denti. Paolo Paglianti indossa cappello, speroni e cinturone per fornirvi un dettagliato resoconto delle peripezie che vi aspettano a Slaughter Gulch. Un doveroso ringraziamento a Andrea Giolito di Milano per i preziosi consigli!

ALL'ENTRATA DI SLAUGHTER GULCH

L'avventura del nostro Carnby inizia all'entrata del villaggio. La vostra prima tappa sarà, come vuole la tradizione dei migliori western, il Saloon. Prima di tutto, prendete la **tanica di benzina** sotto la passatoia, quindi entrate nel Saloon, dove troverete una maraca (sul palco), una chiave (su uno dei tavoli) e un barile di petrolio (nell'angolo in alto a destra). Utilizzate la tanica di benzina nel proiettore per assistere a un filmato che vi mostrerà quello che è successo a Slaughter Gulch; andate poi nello **sgabuzzino** nell'altro angolo della stanza e prendete la scatola di fiammiferi.
Non appena appare il pistolero, rifugiatevi sotto la balconata per evitarne i colpi (se lo affrontate e lo uccidete, otterrete solo di perdere preziosi colpi). Esaminate poi lo **scaffale** dietro al bancone per trovare una boccetta (che dovrete utilizzare per recuperare punti vita), una bottiglia e dell'alcool etilico. Lanciate la bottiglia contro uno dei muri, prendete il gettone che trovate tra i suoi cocci e utilizzatelo dietro al pianoforte per assistere a una ballata e trovare un'importantissima lampada. Spingete poi il corno destro del teschio di bufalo, eliminate il secondo pistolero che appare dalla botola e prendete gli oggetti che lascia cadere per terra, ovvero un asso di quadri e un proiettile d'oro. Scendete nella cantina, accendete la lampada utilizzando il petrolio e i fiammiferi, e prendete il bastone di ferro appeso al muro. "Cercate" davanti alla prima botte da sinistra per aprire la porta nascosta, quindi utilizzate la **maraca** per far scappare i serpenti rossi.

L'UFFICIO DELLO SCERIFFO

Salendo le scale, arriverete nella cella del "Mancino": esaminate il letto per trovare una pietra, quindi utilizzate il bastone di ferro davanti alla porta della cella per prendere le chiavi; state però attenti al pozzo da cui siete saliti, perché ogni tanto apparirà un pistolero malintenzionato. Una volta usciti dalla cella, lanciate la pietra contro il muro e prendete l'amuleto fra i frammenti. Ora potrete passare attraverso il pentacolo nel corridoio sulla destra. Lasciate perdere l'ultima stanza, superate il pentacolo ed entrate nella **stanza** a destra dove, esaminando l'armadietto, troverete una stella da sceriffo e delle cartucce. Aprite poi la catena che blocca i fucili alla rastrelliera con la chiave trovata nel Saloon: troverete un magnifico Winchester.

Uscite, andate verso destra e spingete velocemente l'armadio davanti alla porta; dopodiché apritelo e perquisitelo per trovare un fucile. Salite la scala di corda, prendete la **frusta**, quindi seguite il percorso obbligato e girate verso sinistra, dove dovrete prendere la corda voodoo, protetta dal mortale raggio rosso intermittente.

Tornate indietro e girate verso destra, quindi proseguite in questa direzione; prendete la cartucciera e la lastra di piombo (quando la utilizzate vi protegge per un po' dai colpi dei nemici), quindi caricate il vostro Winchester con il proiettile d'oro, sparate addosso al **cow-boy** che vi aspetta davanti alla porta e prendete il sacchetto di scorpioni che lascia cadere.

Nella stanza successiva, troverete una boccetta, il Gatling e, vicino al barile, una miccia corta. Una volta fatto rifornimento, tornate indietro e sparate con il Gatling contro la porta del piccolo edificio in legno: dopo qualche raffica, andando contro la porta, potrete entrare.

Utilizzate subito la lampada, quindi, appena è possibile, usate la **corda voodoo**; avvicinatevi al bordo del trabocchetto e lasciate cadere il sacchetto di scorpioni per liberarvi del boia. Ora potrete azionare la leva e prendere dal fondo della stanza la carne secca e la dinamite.

Tornate nella stanza dove avete trovato il Gatling (occhio ai due nemici che appaiono dal nulla e alla misteriosa mano che vi spara dalla porta), utilizzate prima la miccia e poi la dinamite sulla crepa, accendete un fiammifero e nascondetevi in fretta dietro al barile.

Superate la breccia, passate sulla **freccia** scolpita per terra, quindi proseguite lungo il sentiero a sinistra (facendo attenzione al pistolero che esce dalla porta dopo l'ultima curva). Una volta arrivati nella stanza con il **macchinario**, utilizzate la stella da sceriffo per ripararlo e poi la frusta davanti a esso per aprire la porta da cui è appena uscito il pistolero.

Ora non vi resta che superare questa porta, prendere la boccetta e i proiettili, quindi correre lungo la passerella: spiccherete automaticamente un balzo e arriverete al secondo piano del Saloon.

IL SECONDO PIANO DEL SALOON

Una volta atterrati dopo il salto, esaminate il pavimento vicino al buco in mezzo al corridoio, dove troverete un anello (da cui potete staccare lo smeraldo); accendete poi la **prima lampada** a sinistra con un fiammifero e superate la porta che si apre. Giunti nella nuova stanza, esaminate l'orologio a cucù, quindi date la carne secca all'avvoltoio, in modo da ricevere un gettone; prendete poi lo stendicalzoni e attraversate il quadro.

Esaminate il **mobiletto** a sinistra (troverete una cartuccia da 30/30, un vaporizzatore e una perla), spingete lo specchio sopra di esso per trovare una chiave e poi prendete la freccia dalla statua con la faretra. Utilizzate questa freccia sulla statua di Cupido. Tornate indietro nel corridoio (passando per la stanza dell'avvoltoio) e aprite con questa ultima chiave la seconda porta sulla destra.

Prendete l'ampolla e utilizzate il diamante (per ottenerlo, dovrete "usare" l'anello) nell'occhio della statua per trovare una scatola di cartucce. Uscite poi sulla balconata esterna, dove dovrete andare verso sinistra e mettete per terra lo stendicalzoni davanti alla **finestra** da cui vi sparano addosso. Quando il vostro avversario cade, spingete l'antina destra della porta per crearvi una passatoia con cui entrare nella stanza.

Esaminate le foto sul muro (troverete tra l'altro un ricordo di Hell's Kitchen!) e prendete la chiave, il dispositivo di scatto e il flash da dietro il tavolo. Tornate indietro nel corridoio (passando per la passatoia esterna e la stanza con la statua di aquila) e aprite la prima porta sulla destra. Non appena entrate, andate sulle **pellicole** (sono appoggiate per terra sulla sinistra) e utilizzate il vaporizzatore, il dispositivo di scatto e il flash per eliminare il mostro al centro della stanza. Prendete poi il barile di petrolio, utilizzate il gettone nel piano e sparate qualche colpo contro il bersaglio sul mobile, dentro cui troverete un bastone da guerra. In questo modo aprirete anche un passaggio, dentro cui vi dovrete ovviamente gettare.

http://www.oldgamesitalia.net/

LE GALLERIE SOTTO IL SALOON

Una volta arrivati nella cava, accendete la lampada e correte verso l'uscita evitando i due pipistrelli. Saltate sulla prima pedana, poi in diagonale verso la terza. Saltate quindi sulla quarta e sulla quinta verso destra, e utilizzate il bastone da guerra sull'indiano per poter passare. Sulla sua pedana troverete una piccola chiave e un'altra scatola di proiettili.

Saltate ora su tutte le piattaforme emerse per farne apparire altre quattro. Infine, una volta arrivati sull'ultima pedana, utilizzate l'amuleto indiano per far apparire lo stregone, che vi "appoggerà" su una specie di ascensore, che conduce al terzo edificio del paese.

LA VILLA

Non appena arriverete in questa enorme villa, verrete assaliti da due cattivoni, che dovrete uccidere immediatamente; questi due gaglioffi lasceranno cadere per terra una preziosa boccetta, un cilindro e una chiave; utilizzate quest'ultima per aprire la porta sulla sinistra.

Una volta arrivati nella nuova stanza, esaminate il tavolo per trovare una lastra tipografica; date un'occhiata approfondita ai tre "settori" della libreria (uno dei libri dovrete aprirlo con la piccola chiave trovata nelle grotte appena superate), quindi esaminate il busto in fondo alla stanza per trovare un orologio da taschino: uscite dalla stanza e utilizzate l'orologio per aprire anche l'altra porta.

In questa stanza troverete un alleato, che tuttavia verrà ucciso subito da uno zombie, che naturalmente dovrete abbattere. Eliminate anche il secondo zombie, quindi sparate contro la finestra con il demone. Salite sulla scala di legno per saltare automaticamente dalla finestra.

IL CIMITERO

Appena arrivati nel cimitero, utilizzate il bastone da guerra nella pietra circolare al centro; una volta eliminati i due mostri, utilizzate l'asso di quadri sulla tomba a sinistra (quella contro il muro dell'edificio) e prendete il messaggio: sembra proprio che il vostro nemico voglia la vostra pelle!

LA SALA DA BALLO

Arriverete automaticamente al secondo piano della Villa: prendete la pellicola che si trova per terra, poi esaminate il tavolo per trovare un flacone di olio, che dovrete utilizzare sul girarrosto, in modo da eliminare una sezione del muro.

Attraversate la sala da ballo e prendete dal giradischi la corda di chitarra, la chiave per la cassaforte e lo spartito (fate attenzione al nano suonatore che ogni tanto vi spara addosso). Dopodiché esaminate la statua dell'uomo a metà della stanza per trovare un martello, quindi scappate di corsa fuori dalla sala, evitando il nano che inizia a girare. Per uscire, dovrete correre "dietro" alla credenza (che grazie a un gioco prospettico, nasconde un passaggio). In questo corridoio potrete uccidere con più calma il nano, uscite poi passando per la porta in fondo al corridoio. Infilate il proiettile da 30/30 nella serratura della porta di fronte a voi, quindi utilizzate il martello per farlo esplodere ed eliminare la serratura.

Entrate nella stanza ed esaminate con cura il bancone davanti a voi (quello con il modellino della stazione) per trovare una lampadina, un detonatore e una mappa; andate nella parte posteriore della stanza, utilizzate la lampadina e la corda di chitarra per mettere a posto il macchinario e poi inserite la pellicola per vedere un secondo filmato.

Entrate nella stanza successiva, "cercate" nel quadro davanti a voi (quello verde), e continuate a cercare finché non appare la combinazione "806": ora potrete superare la porta della banca (infatti le mitragliatrici non entreranno in funzione); inserite la perla nella porta della cassaforte e utilizzate la chiave della cassaforte per aprirla. Uscirà un tipaccio che vi ruberà l'amuleto indiano: corretegli dietro e fatelo velocemente fuori per riprendervi l'oggetto rubato. Dopodiché tornate alla cassaforte e prendete la valigetta e la scatola di proiettili. Dopodiché aprendo (con il comando "cercare") la finestra, salterete automaticamente fuori.

IL DEPOSITO

Appena atterrati, incontrerete un **amico barbuto**, che vi darà un messaggio: prendete l'ampolla (è nascosta dietro al baule), quindi cercate vicino alla zona posteriore del carrello per trovare una scatola di cartucce e un contatto: in questo modo salirete automaticamente sul carrello e riuscirete a scappare dal deposito.

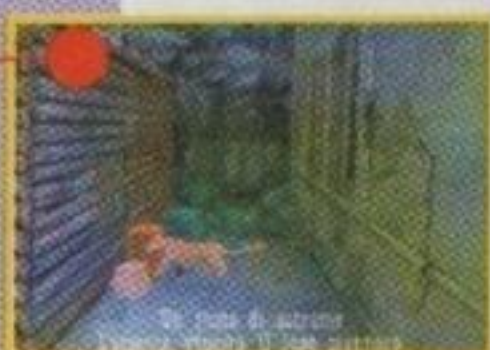
L'INCONTRO DI MEZZANOTTE

Una volta usciti, utilizzate il detonatore vicino al cancelletto e poi il contatto per far saltare in aria la stazione della ferrovia. Avvicinatevi poi alla **cisterna dell'acqua** per lo "scambio": appoggiate per terra la valigetta e la chiave corrispondente. Come c'era da aspettarsi, il vostro avversario non sarà di parola e vi ucciderà senza pietà.

LA STAZIONE DELLA FERROVIA

Al termine del vostro viaggio, entrate subito nell'edificio alla vostra destra, dove troverete un ferroviere fantasma che, ogni volta che vi vede, evoca due pistoleri-fantasma.
Prima di tutto, "spingete" il **cartello** appoggiato al muro, in modo da rovesciare il secchio e far cadere una chiave, che ovviamente dovrete prendere. Dopodiché, facendo attenzione agli eventuali cattivoni, esaminate i tubi sulla destra appoggiati al muro vicino al cartello per trovare un tenditore: utilizzatelo per colpire tre volte la campana a sinistra del porta e, non appena questa si apre, correte per superarla, prima che si chiuda come una ghigliottina.

NEI PANNI DEL GIAGUARO

Vi ritroverete in un'umida caverna situata vicino al cimitero, nel corpo di **un giaguaro**; lo stregone vi affiderà un'importante missione: dovrete infatti recuperare la statua d'oro dell'aquila prima che la fiamma magica si spenga. Uscite quindi di corsa dalla caverna, attraversate il cimitero e uscite dal cancello. Entrate poi nel Saloon non badando al cattivone vestito di nero che sta frustando il prigioniero e, correndo, salite le **scale** per arrivare al primo piano.
Saltate il buco nel pavimento e correte verso la finestra per spiccare automaticamente il balzo verso il tetto della prigione. Ora dovrete seguire il "sentiero" finché non arrivate alla breccia nel muro, da cui, correndo, potrete spiccare un altro salto: arriverete così sulla **statua** davanti alla villa, dove dovrete prendere automaticamente l'aquila d'oro. Andate poi verso sinistra e poi seguite le rotaie per raggiungere il retro del deposito da cui prima siete scappati con il carrello. Qui troverete **un barile di pece**, in cui dovrete immergere la zampa (che diventerà nera).
Entrate poi nell'edificio bianco (è la villa) alla vostra destra e immergete la zampa nel barile contenente i sali di argento; ora potrete uscire e affrontare il primo lupo mannaro, che potrete uccidere grazie al vostro artiglio argentato.
Una volta entrati nel cimitero, incontrerete il vostro **secondo nemico**, che dovrete eliminare velocemente - il tempo a vostra disposizione sta per finire!
Infine entrate nella grotta e gettate l'aquila d'oro nel **fuoco** per completare la missione affidatavi dallo stregone.

L'INCONTRO CON IL DOPPIONE

Risorgerete dalla **vostra tomba**: prendete il sapone appoggiato dietro alla vostra sepoltura, quindi raccogliete la Colt fatta cadere dallo zombie tra le rotaie. Avvicinatevi al vostro alter ego senza attaccarlo (è troppo forte e più veloce di voi) e appoggiate per terra la Colt per "unirvi" al **vostro sosia**.
Riprendetevi la Colt e salite la scala per arrivare alla cisterna d'acqua; lasciatevi cadere dalla passatoia e utilizzate il sapone per mettere fuori combattimento il mostro che circola da queste parti. Prendete la boccetta e la spazzola metallica lasciata cadere dal vostro avversario e utilizzate quest'ultima davanti al centro della cisterna per aprire il passaggio verso le caverne sotterranee.

http://www.oldgamesitalia.net/

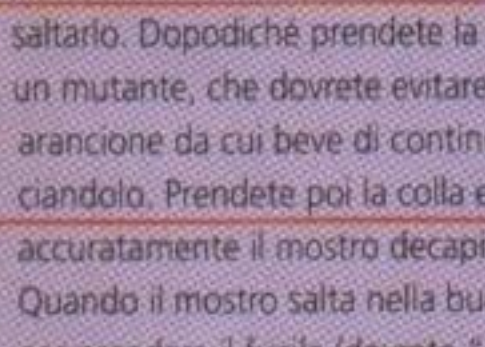
LE CAVERNE

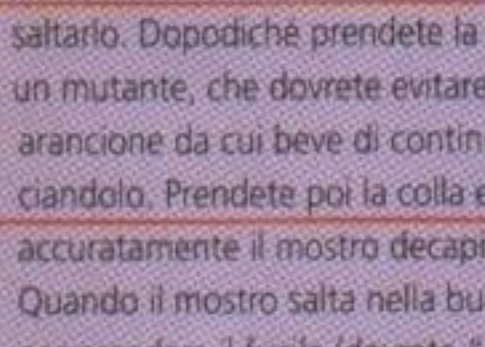
Prendete la foglia nell'angolo a destra della grotta e utilizzatela davanti al **busto** per aprire la porta dall'altra parte della stanza. Arrivati nella camerata, prendete il piccone sulla destra, quindi fate fuori (senza usare la Colt) i due minatori che vi attaccano.

Superate il baratro salendo sulla **prima pedana** (è al centro, spostata un po' verso destra), andando poi (rispetto al vostro personaggio) dritti, a sinistra, dritti, dritti, a destra, dritti, a destra, dritti a destra e poi dritti. Uccidete il mostro con sei revolverate (a questo punto la Colt non vi serve più) e superate la porta. Nella libreria incontrerete un altro mostro, che dovrete uccidere con una trentina di colpi di piccone (non preoccupatevi se perdete la punta). Prendete il candeliere alla vostra sinistra per aprire la porta, prima di uscire, prendete la brocca d'acqua sulla sinistra e l'ago vicino alla porta.

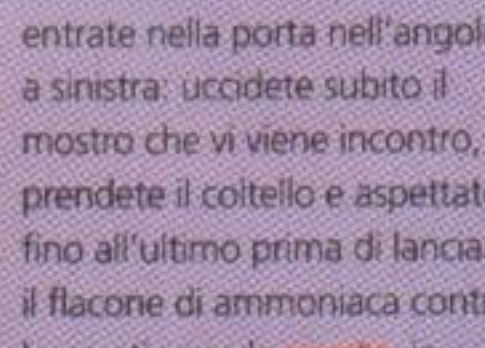
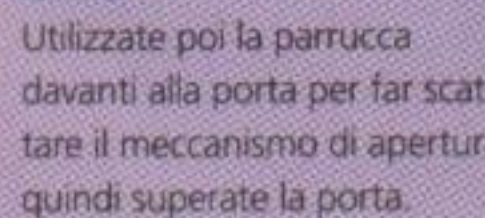
Utilizzate l'acqua sulla **statuetta di pietra** per aprire la porta successiva, quindi nel montacarichi prendete il porcellino di porcellana appoggiato per terra e azionate la leva. Prima di uscire, lanciate il porcellino contro il muro per trovare, tra i suoi cocci, una lastrina da vetrino da microscopio. Dopodiché uscite dall'ascensore.

Utilizzate la lastrina davanti al **microscopio**, quindi esaminatelo con il comando "cerca" per vedere l'ingrandimento del vetrino. Le chiazze colorate indicano l'ordine con cui premere i quattro pulsanti. Premete quindi prima il bianco, il verde, il blu e poi il rosso per aprire l'ultima porta.

Appena entrati nel **laboratorio** esaminate il bancone alla vostra sinistra per trovare un'ampolla di veleno, poi andate davanti alla cella dove è rinchiuso il dottore e utilizzate (non "bevete") la pozione velenosa per due volte di seguito: verrete ridotti ai minimi termini!

Andate verso la cella del dottore, dove ritornerete alle vostre dimensioni originali: purtroppo per voi, il **dottore** inizierà però a crescere! Utilizzate l'ago, quindi colpite a mani nude almeno una volta il gigantesco dottore. Dopo averlo ucciso, prendete il flacone di ammoniaca, il fuscello di paglia e la chiave che lascia cadere, quindi utilizzate quest'ultima per uscire.

Ora dovete utilizzare la pozione per rimpicciolirvi di nuovo, quindi dirigetevi verso il buco nel muro sulla sinistra sotto il tavolo: arriverete davanti a un baratro, che potrete superare utilizzando il **fuscello** per saltarlo. Dopodiché prendete la boccetta con pozione nell'angolo e superate la porta. Ora ritornerete alla grandezza naturale e incontrerete un mutante, che dovrete evitare a tutti i costi, poiché è decisamente più forte di voi: aspettate invece che si allontani e versate nella pozza arancione da cui beve di continuo la boccetta con pozione appena raccolta per ridurlo a un piccolo ragnetto che potrete uccidere schiacciandolo. Prendete poi la colla e utilizzatela: in questo modo potrete scalare la **roccia** sotto la botola nell'angolo. Una volta saliti, evitando accuratamente il mostro decapitato, cercate di prendere il suo cranio appoggiato sul tavolo e di gettarlo nel buco da cui siete venuti. Quando il mostro salta nella buca per raggiungere la testa, prendete la barra di piombo dall'incudine e spingete quest'ultima verso sinistra per prendere il fucile (dovrete "cercarlo") e una boccetta.

Nella stanza successiva incontrerete un terribile **fuorilegge-karateka**: vi conviene tenervi lontani e ucciderlo a fucilate, perché nel corpo a corpo avreste sicuramente la peggio. Prendete poi la parrucca e la moneta che lascia cadere e utilizzate quest'ultima nella fessura sul manifesto per aprire la porta.

LA LIBERAZIONE DI EMILY

Quando arriverete sul fondo del pozzo, prendete la scatola di fiammiferi, quindi aprite la porta ed entrate nella nuova stanza; dovrete avvicinarvi al **crogiolo** che è sulla sinistra, senza però entrare nel cerchio di lava che circonda Emily, e utilizzare la barra di piombo e i cerini per isolare la roccia verde. Prendete poi il bastone malefico formato dal piombo ed entrate nella porta nell'angolo a sinistra: uccidete subito il mostro che vi viene incontro, prendete il coltello e aspettate fino all'ultimo prima di lanciare il flacone di ammoniaca contro la paratia con le **punte**, in modo da far rinvenire Emily, che vi salverà da una spiacevole fine.

Utilizzate poi la parrucca davanti alla porta per far scattare il meccanismo di apertura, quindi superate la porta.

LA SFIDA FINALE

Correte immediatamente sotto il porticato alla vostra sinistra, e utilizzate davanti al totem dell'aquila il **bastone malefico** per eliminare tutti i nemici a parte il vostro avversario peggiore. In questa stanza, nell'angolo a destra, troverete anche una salutare boccetta.

Quando avrete ripreso il fiato, correte verso l'angolo a sinistra, stando molto attenti al vostro nemico, prendete e utilizzate il guanto di lattice; ora, sempre stando attenti alle raffiche del vostro avversario in armatura, "cercate" davanti al **rubinetto rosso** per aprirlo e riempire il canaletto di acqua. Dopodiché non vi resta che utilizzare il coltello colpire i cavi elettrici vicino alla centralina e tornare vicino al totem: dopo qualche secondo, il **vostro nemico** rimarrà infatti fulminato! Prendete il sacco di carbone che si trova nell'altro angolo della stanza e uscite passando per la porta appena aperta. Salite sulla locomotiva, mettete il carbone nella caldaia, accendete il fuoco con un fiammifero e infine spingete la leva sulla destra. In questo modo fuggirete con la vostra amica da Slaughter Gulch.

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

FAX 051-344.906

P C

RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO PROGRAMMI ED ACCESSORI

LIT. 57.000	LIT. 77.000	LIT. 49.000	LIT. 28.000	LIT. 159.000	LIT. 69.000	LIT. 55.000	LIT. 82.000	LIT. 69.000
LIT. 39.000	LIT. 72.000	LIT. 84.000	LIT. 65.000	LIT. 69.000	LIT. 99.000	LIT. 82.000	LIT. 78.000	LIT. 75.000
LIT. 32.000	LIT. 85.000	LIT. 58.000	LIT. 68.000	LIT. 95.000	LIT. 98.000	LIT. 54.000	LIT. 53.000	LIT. 52.000
LIT. 74.000	LIT. 78.000	LIT. 69.000	LIT. 79.000	LIT. 29.900	LIT. 299.000	LIT. 74.000	LIT. 66.000	LIT. 59.000
LIT. 65.000	LIT. 79.000	LIT. 73.000	LIT. 22.000	LIT. 49.000	LIT. 82.000	LIT. 99.000	LIT. 57.000	LIT. 75.000
LIT. 83.000	LIT. 58.000	LIT. 79.000	LIT. 79.000	LIT. 34.000	LIT. 34.000	LIT. 34.000	LIT. 62.000	LIT. 89.000
LIT. 73.000	LIT. 89.000	LIT. 85.000	LIT. 39.900	LIT. 79.000	LIT. 89.000	LIT. 86.000	LIT. 79.000	LIT. 86.000

E DA OGGI UN SUPER SERVIZIO PER I NOSTRI CLIENTI: POSSIEDI UN FAX?? COMUNICACI IMMEDIATA-
...VERAI GRATUITAMENTE OGNI 15 GIORNI I...

DEATH GATE

Chissà quanti Haplo sono alle prese con draghi, Topi di Strada, incantesimi di tutti i tipi e Uomini Tigre... Per vostra fortuna, ZETA viene in vostro aiuto con la soluzione completa. Buon divertimento!
Una piccola nota: quando parlate con un personaggio, utilizzate solo e soltanto le frasi trascritte tra parentesi. Abbiamo pensato di lasciare tutti i nomi degli oggetti in inglese per rendere più utile la soluzione: non spaventatevi quindi se leggete frasi come "girate il time dial per due volte, girate la crank e mettete il pail con le rocks sull'hook", perché risulteranno molto più chiare e intuitive quando sarete in quella locazione e dovrete svolgere quelle azioni

LA PARTENZA DA NEXUS

Parlate con Xar ("What is your plan?"), prendete la glowlamp e andate a ovest per due volte. Lanciate l'incantesimo Rune Transfer sul marker e trasferitelo sulla steering stone. Utilizzate la steering stone per arrivare ad Arianus.

IL MONDO DI ARIANUS

Andate a nord-est per due volte, parlate con Jarre ("I'm no god [...]", "Can we talk later? [...]"), quindi prendete la white shirt, l'elbow pipe, la marmalade e la bread slice. Andate a est, parlate con Limbeck ("I'm Haplo [...]", "Whoa, take it easy [...]"), poi prendete il cork dalla bottiglia, andate a nord e poi a nord-ovest. Prendete l'elbow pipe dalla scatola per terra, quindi parlate con l'Old Dwarf ("Could I ask you [...]", "Why don't you fix the pipes?", "What about that box [...]", "Wait a second [...]", "Tell you what [...]", "I don't think that [...]", "Who cares about [...]"). Andate poi a sud-est, nord e lanciate l'incantesimo Heat sul sensore.

Proseguite verso nord, salite e prendete il wine jug. Scendete per due volte e parlate con il Duke ("First thing first [...]", "Why haven't you been rescued before?", "If King Stephen Knew You were here [...]", "That's all. Thanks for information"). Salite, andate a sud, sud, sud, ovest, sud-ovest, sud-ovest per ritornare sulla vostra nave, quindi utilizzate la steering wheel (il timone sullo sfondo) e cliccate sul Castello di King Stephen.

IL CASTELLO DI KING STEPHEN

Andate a nord-est e poi a nord, consegnate l'anello alle guardie per essere portato al cospetto del Re, a cui dovrete raccontare le vostre peripezie ("Your cousin gave it to me [...]", "Well, it's like this..."). Una volta usciti dal Castello, andate verso ovest, prendete la shear, che dovrete utilizzare per alzare la sbarra (si vede dalla fessura nella finestra), aprite lo shutter e andate a nord per entrare nei sotterranei. Prendete il book e il candle holder, quindi lanciate l'incantesimo Create Reality Pocket sulla tapestry, entrate nell'arazzo andando verso ovest e date il wine jug al Mago, con cui dovrete scambiare quattro chiacchiere ("So, you're a wizard, huh?", "If you hate this dungeon [...]", "How exactly does that [...]"). Andate poi verso sud, est, sud e poi sud-ovest per risalire sulla vostra beneamata nave; utilizzate la steering wheel e dirigetevi verso Drevlin.

IL SALVATAGGIO DEL DUKE

Andate a nord-est, nord-est e poi a est, mettete la marmalade sulla bread slice (ripetete tre volte questa operazione) e conse-

gnatela a Limbeck. Prendete il parchment, date il candle holder a Limbeck e mettete la white shirt nell'ink jug. Proseguite verso nord, nord, lanciate l'incantesimo Heat sul sensore e continuate verso nord. Andate su, lanciate l'incantesimo Create Shroud of Darkness sulla black shirt e mettetela sulle figurine. Scendete, andate a ovest nel nascondiglio e aprite la box (lo scatolone di legno sulla destra), prendete il zinger e attivatelo.
Quando arriverete al cospetto di Re Stephen, proponetegli il vostro piano ("Wasn't there something about [...]", "Perhaps you could [...]", "Where is the tower located?", "What about that elven ship [...]", "Very well. It looks like [...]").

GIRANDO PER LA MALFAMATA SKURVASH

Andate verso nord, aspettate un po' (una volta sola), quindi aiutate lo Street Rat ("Of course I'll help you, lad. Wait here"). Andate a ovest e, dopo essere stati catturati, lanciate l'incantesimo Swap sullo Street Rat ("I'm looking for something", "All right. I'll release [...]"). Tirate la net, esaminate la doll e andate verso nord-ovest. Prendete la prybar (è sulla sinistra), andate a sud-est est, sud, giù e a ovest per ritrovarvi nella stanza segreta della Elven Ship. Rompete il lucchetto con la prybar, aprite la strongbox e prendete la T-pipe, quindi andate a est e salite, poi proseguite verso nord, e poi est. Consegnate il jewel sack al barkeep ("I've got something to sell"), quindi accettate la prova di Hugh ("What's it to you?", "Of course I'm interested [...]", "Who's the target?", "All right. I'm on the job").
Andate per due volte verso ovest, poi a nord-ovest, e consegnate le monete allo Street Rat. Aspettate che torni, quindi ringraziatelo ("Good work. Expensive, but [...]"). Andate a sud-est, est, sud-est, quindi inserite il lockpick nel lock (per aprire la porta, utilizzate le azioni disponibili in quest'ordine: push, jiggle e turn). Una volta dentro l'abitazione, prendete il poetry book, poi esaminate l'orologio e cliccate su Wine Time, Toil Time e Dark Time. Prendete il journal e lanciate l'incantesimo Create Reality Pocket sul portrait. Andate a nord per incontrare il Mercante ("No, I haven't seen him", "Why are you tryng [...]", "I'm a messenger from your wife to be [...]", "It's quite simple. She wants your magical amulet", "You'll just have to trust me", "The Bouncing Beans", "Er, Five?", "How much?").
Una volta ottenuto l'amuleto, andate a ovest, nord-ovest, est e datelo a Hugh: a questo punto entrerete nella Torre e verrete rinchiusi in una cella. Spingete il tavolo contro il muro, aprite lo shutter e guardate il continente fluttuante (prendete nota del nome). Andate poi a sud-est e inserite il lockpick nella porta (ora dovrete utilizzare la sequenza shake, pull e tilt). Andate quindi a nord-est e lanciate l'incantesimo Motion sulla statua. Prendete la necklace e poi tornate indietro verso sud-ovest. Ora dovrete leggerete il paper trovato prima, considerare la parola scritta sopra a quella del continente fluttuante che avete visto dalla finestra della cella e premere le "mani" le cui iniziali formano questa parola (ad esempio, se avete visto fluttuare il continente Aristagon, dovrete premere le "mani" le cui iniziali sono "D", "I" e "E"). Andate verso nord, mettete la necklace sul pedestal e prendete il Book of Pryan, l'handbook e il crystal globe. Quando arrivano i nemici, prendete la necklace per farli sparire in un'altra dimensione, quindi andate due volte verso sud.

DI NUOVO A DREVLIN

Andate a sud e poi a nord-ovest, riparate il broken pipe con l'elbow pipe (dovrete ricostruirlo come in Pipemania) e poi inserite il cork nella fixed pipe. Girate la valve, quindi mostrate il parchment all'Old Dwarf. Andate a sud-est, est, poi aprite il compartment nel macchinario e inseritevi dentro l'iron ore. Andate verso est, posizionate il crystal globe tra le mani della statua e prendete l'Air Seal Piece. Tornate alla vostra nave andando a ovest, ovest, sud, ovest, sud-ovest e sud-ovest e utilizzate la Steering Stone.

DI RITORNO A NEXUS

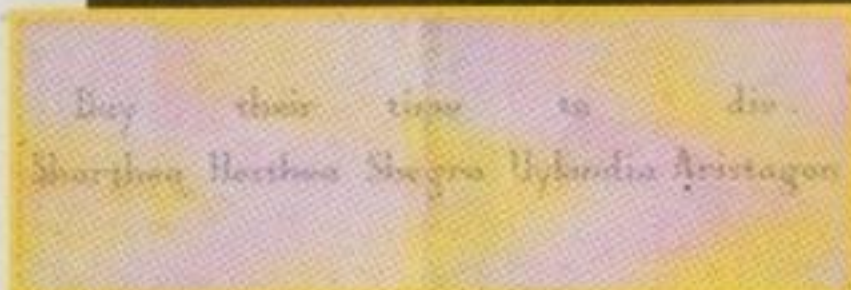
Andate a est, est, poi consegnate l'Air Seal Piece a Xar e chiedetegli cosa ha scoperto negli ultimi tempi ("Can you tell me about your research?", "Tell me about Samah", "What did you learn about Dimitri?", "Who is Orseph?", "Can you tell me about Lornoi?", "Tell me about Taylor", "Who is Walyth?", "Let's go back to some other topic", "That's enough for right now [...]").
Andate a ovest per due volte, lanciate l'incatesimo Rune Transfer sul Book of Pryan e poi utilizzate la Steering Stone per raggiungere il secondo mondo.

IL MONDO DI PRYAN

Andate a nord, prendete la pink plant, proseguite verso ovest, ovest e poi prendete la shell e la nut. Andate a est, est, sud per risalire sulla vostra nave, quindi utilizzate la steering wheel e cliccate sulla Tree City.

DI NUOVO A DREVLIN

DI RITORNO A NEXUS

IL MONDO DI PRYAN

GIRANDO PER LA MALFAMATA SKURVASH

LA TREE CITY

Andate a nord-est, nord-est e prendete la clothes line, quindi andate a ovest per incontrare la Cook ("I'm just a traveller", "Work? You've got to be kidding!", "Of course I'll give you a hand"). Regalate la doll all'Elf Child, quindi parlate di nuovo con la Cook ("You mean it's going to smell like that [...] "). Andate per due volte verso est, lanciate la clothes line all'Elf Prince ("Have you met this human [...] ", "Never heard of him", "Of course not, [...] ", "All right. Let's go").

Andate a sud-est e aspettate per cinque volte, quindi prendete l'ember con la shell, aspettate altre due volte e lanciate l'incantesimo Transportation sul white disk. Arriverete al cospetto di Zifnab ("I have had enough. Good-bye, Sartan"): prendete il black disk, legate la clothes line al ramo e scendete. Prendete gli yellow flowers e i blue flowers, quindi andate a sud e a est, scagliate il black disk nel Maw e lanciate l'incantesimo Trasportation sul white disk.

Spingete il corpse, prendete l'arrow, e i toadstools, lanciate la marmalade sul gigantesco ragnone e frantumate gli yellow flowers. Mettete la shell nell'Hive, tagliate il pod con la shear e infine lanciate di nuovo l'incantesimo Transportation sul black disk.

Consegnate quindi la gold staff, i blue flowers e il poetry book all'Elf Prince, quindi parlate con la Human Princess ("Would you mind doing me a favor?", "I was wondering if you'd accompany me somewhere [...] "). Date il Book of Pryan alla Human Princess ("No. Wait a while [...] ", "That's all I have to say"). Andate poi a nord-ovest, ovest, sud-ovest, sud-ovest, utilizzate la steering wheel e cliccate sulla Citadel.

LA TREE CITY

LA CITADEL

Andate a nord, ovest, ovest, mettete gli yellow petals nella nut e consegnatela all'animale sull'albero. Prendete il nut meat. Ritornate a est, nord, nord e parlate con la Human Princess ("Would you mind doing me a favor?", "Could you start playng that tune [...] "). Tagliate i vines con la shear e parlate con la Dwarf Girl ("Because you were in trouble [...] ", "That's fine, but could I talk [...] ", "Let me introduce you to my companions", "Can I have those herbs?", "Can we talk about other things?", "Do you know anything about a golden hammer?", "Do you think you could get it for me? [...] ", "Could you go ask the elders [...] "). Andate poi a sud, date la pink plant, le herbs, il nut meat e i toadstools alla Human Princess per curarla dalla tosse, quindi tornate a nord e parlate di nuovo con la Dwarf Girl ("I don't know about nothing else [...] ", "Could we go back to the subject of the golden hammer again?", "This is getting us nowhere [...] ", "Very well [...] ").

Parlate poi di nuovo con la Human Princess ("Would you mind doing me a favor?", "Could you start playing that tune [...] "). Andate a nord, nord, nord, nord e chiedete all'Elf Prince di prendervi il crystal fragment ("Could you climb the tree [...] ").

Tornate indietro verso sud, sud, sud, sud, tirate il ramo e gettate il crystal fragment nello stump. Andate a sud, aspettate e vedrete apparire Zifnab ("What will happen when I crush it?"). Prendete il Fire Seal Piece, andate a nord, est e sud per tornare nella vostra nave e utilizzate infine la steering stone.

LA CITADEL

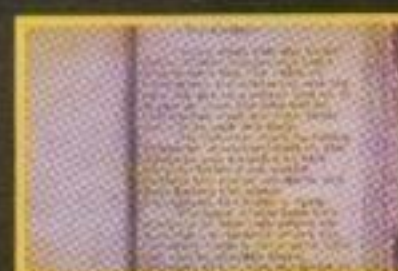
A RAPPORTO SU NEXUS

Andate a est per due volte, consegnate il Fire Seal Piece a Xar ("That's enough for right now [...] "), quindi tornate indietro a ovest, ovest. Lanciate l'incantesimo Rune Transfer sul crystal fragment e utilizzate la steering stone per raggiungere il terzo mondo.

A RAPPORTO SU NEXUS

IL MONDO DI ABARRACH

Andate a nord-est, nord-est e prendete il pail. Proseguite verso nord, raccogliete le rocks e mettetele nel pail. Andate a sud, est, nord e poi salite, prendete il tea set e il children's book. Ora dovrete sfogliare quest'ultimo fino alla poesia "Get That Snake" e dovrete lasciarlo aperto (premendo "esc") su questa pagina.

IL MONDO DI ABARRACH

Parlate con la Dead Nanny ("Would you accompany me? [...] "), scendete e date il tea set al Dead Buttler. Andate poi verso sud, est, su, girate il time dial per due volte, girate la crank e mettete il pail con le rocks sull'hook. Aspettate un po', quindi tirate la release lever e scendete. Andate a ovest, nord e est, prendete il book e leggetelo, quindi andate a ovest, sud, ovest, sud-ovest, sud-ovest per risalire sulla vostra nave. Utilizzate come al solito la steering wheel e cliccate sul Kleitus' Palace.

IL PERFIDO KLEITUS

Andate a nord-est, nord-est, quindi parlate sprezzanti del pericolo con Kleitus ("I'm not your friend, Kleitus", "I'm alone", "None of your businnes, tyrant", "Don't mind if I do").

Vi ritroverete nelle segrete del Palazzo: lanciate l'incantesimo Hunger sul Dog, quindi dategli la steak per farvelo amico. Lanciate poi l'incantesimo Possession sul Dog e, una volta che la vostra anima è migrata nel cane (vedrete in bianco e nero), andate a nord, poi su e prendete la seconda bottle da sinistra. Scendete, andate a sud, date la bottle a Haplo, prendete il key ring e date anche questo a Haplo. Infine toccate Haplo per riprendere il controllo del vostro corpo.

Prendete la clear bottle ai vostri piedi, bevete da essa e passatela a Edmund, quindi prendete il key ring e utilizzatelo per liberarvi dai vostri manancles. Fate altrettanto con i manacles di Edmund, prendete il vise e parlate con Edmund ("Would you accompany me? [...] "). Andate a nord, ovest e poi a sud-ovest per risalire sulla vostra amata nave.

LA SECRET CAVE

IL PERFIDO KLEITUS

Andate a nord-est, est e lanciate l'incantesimo Possession sul Dog, in modo da vedere la caverna dagli occhi del vostro cane. Toccate Haplo per ritornare nel vostro corpo, quindi parlate con Balthazar ("Have you noticed anything unusual about that cave to the east?", "What would you say if [...] ", "I've looked at it through the dog's eyes [...] "). Andate a est, prendete lo spell book e leggetelo, quindi prendete la robe e, quando si conclude la visione, tornate a ovest. Avvertite Balthazar della vostra scoperta ("I just had an incredible vision [...] ", "That's all I need to know"). Prima di uscire, parlate con i Gamblers ("Since I was responsible for your throw, [...] ", "That's all. Thanks, pal"), quindi andate verso ovest, sud-ovest, utilizzate la steering stone e dirigetevi verso Telestia.

TELESTIA

LA SECRET CAVE

Andate a nord-est, parlate con la Dead Nanny ("Would you accompany me?, [...] "), quindi andate ancora a nord-est e parlate con il Dead Worker ("Would you accompany me?"). Andate poi a nord, date il children's book alla Dead Nanny (il libro deve essere aperto alla pagina della poesia "Get That Snake") e proseguite verso nord. Ora dovrete risolvere un piccolo puzzle: cliccate sulla freccia in alto a sinistra, su quella in alto a destra, su quella in basso a destra, su quella in basso a sinistra, poi due volte su quella al centro in alto, altre due volte su quella al centro a destra, ancora due volte su quella in basso al centro, altre due volte su quella al centro a sinistra e infine cliccate su quella centrale. Indossate la robe e parlate con il Dead Dwarf ("Of course. Come with me now, [...] "). Tornate sui vostri passi verso sud, sud, poi andate due volte verso est e poi in su. Chiudete ("tighten") il vise, mettetelo sullo scepter e poi apritelo ("loosen"). Prendete l'headpiece, andate in giù, ovest, ovest, sud-ovest e poi sud-ovest. Utilizzate la steering wheel e cliccate sul Kleitus' Palace.

TELESTIA

IL LABIRINTO DEL KLEITUS' PALACE

Andate a nord-est, est e nord: dopodiché prendete il frammento di cloth e mostratelo al Dog. Entrate nel labirinto andando verso nord, poi continuate verso nord per tre volte, poi andate a ovest, sud, ovest, tre volte a nord, una a ovest, infine altre tre verso nord; lanciate l'incantesimo Unravel Illusion sulla rune e inserite l'headpiece nell'hole. Prendete lo Stone Seal Piece, andate a sud (attraverserete automaticamente il labirinto), poi ovest e sud-ovest per tornare sulla nave e utilizzate la steering stone.

IL LABIRINTO DEL KLEITUS' PALACE

DI NUOVO A NEXUS

Andate a est, est, date lo Stone Seal Piece a Xar ("That's enough for right now [...] "). Tornate indietro verso ovest, ovest, quindi lanciate l'incantesimo Rune Transfer sul pendant. Infine utilizzate la Steering Stone.

CHELESTRA

Andate a nord-est, mettete la water nella clear bottle, poi andate a ovest e lanciate l'incantesimo Rune Transfer sulla seconda (da sinistra) rune bone (si trova già nel vostro inventario).

Arriverà un drago dalle cattive intenzioni: lanciate allora l'incantesimo Possession sul Dog; andate poi verso ovest, dove incontrerete un gruppo di Sartan, che resusciteranno il vostro corpo ("All right, Sartan. [...] ", "I don't have time for talk. [...] "). Lanciate l'incantesimo Create Reality Pocket sul rug, quindi spingete il globe sulla sinistra e prendete il rug. Andate due volte verso est, lanciate l'incantesimo Null Water sulla clear bottle e bevete il liquido ora magico: in questo modo sarete immuni da qualsiasi tipo di magia. Andate verso nord, prendete le scales, poi tornate verso sud, ovest e

DI NUOVO A NEXUS

http://www.oldgamesitalia.net/

CHELESTRA

mettete le scales sulla rock pile: ora potrete prendere la stone; andate poi verso est, sud-ovest per risalire sulla vostra nave, quindi appendete il rug sul beam e lanciate l'incantesimo Create Reality Pocket sul rug stesso. Entratevi dentro andando verso ovest, spingete il globe (che finirà sulla nave) e poi uscite andando verso est. Lanciate l'incantesimo Rune Transfer sul pendant (trasferitele sul globe) e poi utilizzate il globe per tornare a Nexus.

SULLE TRACCE DI XAR

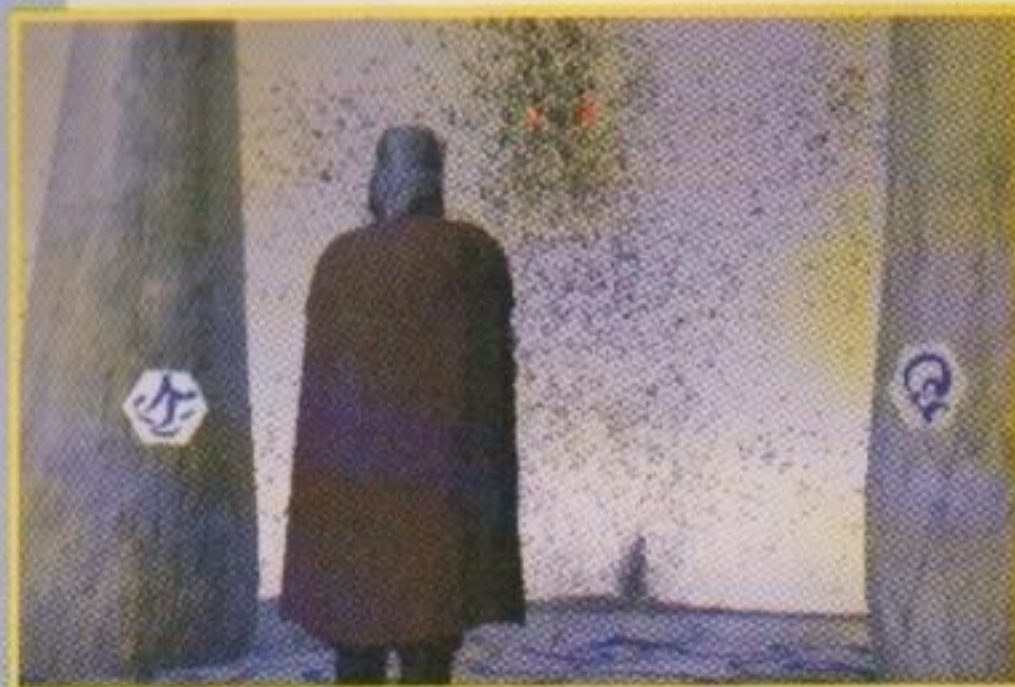
Andate a est, est e prendete l'history book (leggetelo e prendete nota della posizione corrispondente a Orseph), quindi andate a nord-ovest, nord e lanciate l'incantesimo Cold sulle choke vines. Andate verso nord, nord-est, quindi scappate dagli uomini-tigre ritornando a sud-ovest, sud. Lanciate subito l'incantesimo Heat sulle choke vines, dopodiché scagliate lo zinger verso di esse. Ora potete lanciare di nuovo l'incantesimo Cold sulle choke vines, prendete lo zinger e andate verso nord, nord-est, est. Prendete il bone, uscite verso ovest, prendete lo skull e mettetelo sullo zinger. Mettete sullo zinger anche la robe, poi andate verso nord-ovest e attivate lo zinger. Applicate la salve al Tracker, prendete la cord e parlate con il Tracker ("Do you think you could help me?", "I'm on the trail of Lord Xar [...] "). Proseguite verso nord, legate la cord al bone e scagliate la freccia contro il terribile Chaodin. Bevete di nuovo dalla clear bottle, andate a nord e frantumate la stone. Dopo lo scontro con il Drago, parlate con Zifnab ("What do we do now?", "All right. I'm ready to go [...] "), e poi proseguite verso nord. Ora lanciate l'incantesimo Self immolation sul vostro doppione (avendo però cura di crearlo "riflesso", cioè mettendo a destra la runa che normalmente va a sinistra e viceversa); quindi esaminate gli ashy remains per trovare i doppioni riflessi degli oggetti che avete nel vostro inventario: unite in particolare le due shear per ottenerne una completa.
Andate due volte verso nord, quindi utilizzate per tre volte le shear per tagliare i tentacle, andate poi ancora verso nord.

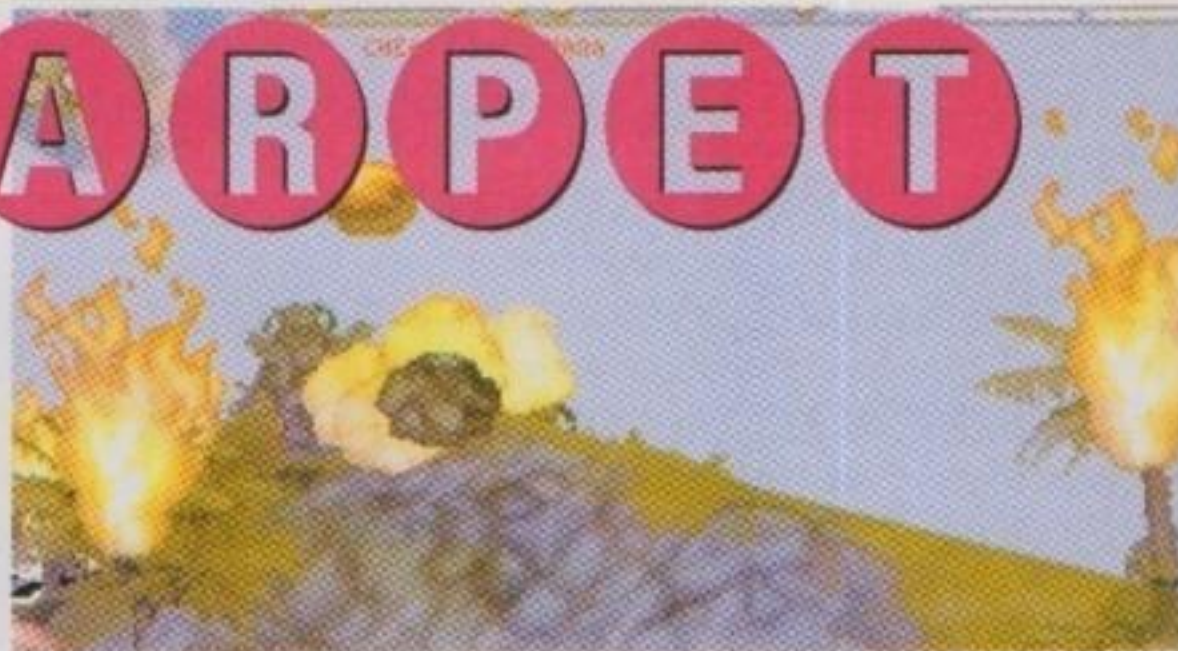
IL DEATH GATE

Spostate il focus e mettetelo sulla runa di Orpheus (quella immediatamente a sinistra della posizione iniziale del focus), quindi mettete il Water Seal Piece nella water spire, lo Stone Seal Piece nell'earth spire, l'Air Seal Piece nell'air spire e infine il Nexus Seal Piece nel focus. In questo modo distruggerete il drago e concluderete *Death Gate*.

SULLE TRACCE DI XAR

IL DEATH GATE

http://www.oldgamesitalia.net/

MAGIC CARPET

Non c'è un modo giusto o un modo sbagliato di giocare al fantastico *Magic Carpet*. Ogni giocatore trova rapidamente il suo "sistema" per massacrare i Maghi nemici e le altre fantastiche creature. Tuttavia in queste poche pagine abbiamo raggruppato tutti i trucchi e le strategie vincenti che abbiamo scoperto giocando a questo capolavoro della Bullfrog.

GIUSTO PER INIZIARE

I primi cinque livelli di *Magic Carpet* sono molto semplici, e vi consentono di impratichirvi senza troppi problemi. Ricordatevi che la cosa più importante di questo gioco è riuscire a controllare il tappeto su cui viaggiate, quindi all'inizio non accontentatevi di finire il livello, ma cercate di scoprire come muovervi al meglio delle vostre possibilità. Un altro aspetto che dovete imparare a gestire alla perfezione è il controllo degli incantesimi: infatti, dal decimo livello in poi, iniziano gli scontri seri, e dovrete essere in grado di lanciare gli incantesimi a occhi chiusi, se volete sopravvivere a lungo.

GIUSTO PER INIZIARE

QUALCHE TRUCCO SUL TAPPETO

QUALCHE TRUCCO SUL TAPPETO

Come abbiamo detto, è imperativo riuscire a controllare perfettamente il vostro tappeto magico. Tuttavia esiste qualche trucchetto che può rendervi la vita decisamente più facile! In primo luogo, dovrete imparare a utilizzare nel modo migliore i tasti che vi permettono di slittare lateralmente. Per esempio, utilizzando questi tasti mentre attaccate un Castello avversario, impedirete agli arcieri nemici di prendere adeguatamente la mira. Inoltre esiste una gabola legata all'uso di questi tasti: infatti, se siete nei guai e non avete abbastanza Mana per lanciare l'incantesimo Accelerate, girate velocemente di 45 gradi verso sinistra rispetto a dove volete arrivare, quindi tenete premuto il tasto per andare in avanti e quello per slittare verso destra: in questo modo volerete nella direzione desiderata molto più velocemente che utilizzando semplicemente il tasto per avanzare (naturalmente questo trucchetto funziona anche se volete andare a destra; basta premere il tasto per andare in avanti e quello dello slittamento verso sinistra).

Un altro trucchetto vi consente di ruotare molto più velocemente del normale: per esempio, se volete girare verso sinistra, provate a premere il tasto per indietreggiare e quello per girare verso destra.

Liberarsi di un avversario che sta attaccando alle vostre spalle è un problema abbastanza frequente in *Magic Carpet*: beh, invece di girarvi e affrontarlo faccia a faccia, decelerate (magari con un Accelerate lanciato al contrario) improvvisamente per ritrovarvi alle sue spalle in un batter d'occhio!

Se volete sopravvivere contro i mostri più potenti, dovrete anche imparare a sfruttare a fondo l'orografia dello scenario in cui vi trovate. Per esempio, se il Castello di un vostro rivale si trova ai piedi di una montagna, potete tentare di colpirlo da dietro la montagna con dei tiri a campana, in modo da rimanere al sicuro dalle frecce dei suoi arcieri; in questo modo lo costringerete a uscire dal Castello e affrontarvi faccia a faccia ad armi pari.

Molti lettori hanno riferito di avere dei problemi a raggiungere incantesimi o sfere di Mana quando questi sono sul fondo di un cratere: con un po' di pratica, potrete riuscire a scendere in questi crateri con un percorso a spirale, utilizzando il tappeto proprio come se fosse uno skate-board. Se invece incontrate un pozzo troppo stretto per scendere a spirale, dovrete spostarvi sopra di essi e poi bloccarvi completamente a mezz'aria: dopo un po', inizierete a perdere lentamente quota, e riuscirete così ad arrivare fino in fondo. Fate però attenzione a come premete i tasti per avanzare o indietreggiare, perché se toccate le pareti del pozzo mentre avanzate o indietreggiate verrete espulsi immediatamente da esso.

FINIRE IL LIVELLO

Vi ricordiamo la gabola pubblicata sul primo numero di ZETA: basta digitare "\" e poi "ratty", quindi premere ALT+F1 per abilitare tutti gli incantesimi, ALT+F2 per aumentare la Mana, ALT+F3 per distruggere tutti i nemici, ALT+F4 per eliminare tutti i palloni, ALT+F5 per radere al suolo tutti i Castelli, ALT+F6 per curare le ferite, e ALT+F7 per massacrare tutte le creature presenti sul livello. Inoltre premendo SHIFT+C salterete al mondo successivo.

POZZO

Se proprio non riuscite a prendere un oggetto, potete lanciare l'incantesimo per creare le montagne dentro al cratere.

AL FUOCO!

Se venite attaccati da un gruppo di nemici particolarmente potente, cercate di attirarlo in mezzo a un bosco, quindi sparate contro gli alberi in modo da appiccare il fuoco, poi fuggite velocemente dal gruppo di nemici: questi verranno letteralmente distrutti dal fuoco in pochissimo tempo!

IT'S A KIND OF MAGIC

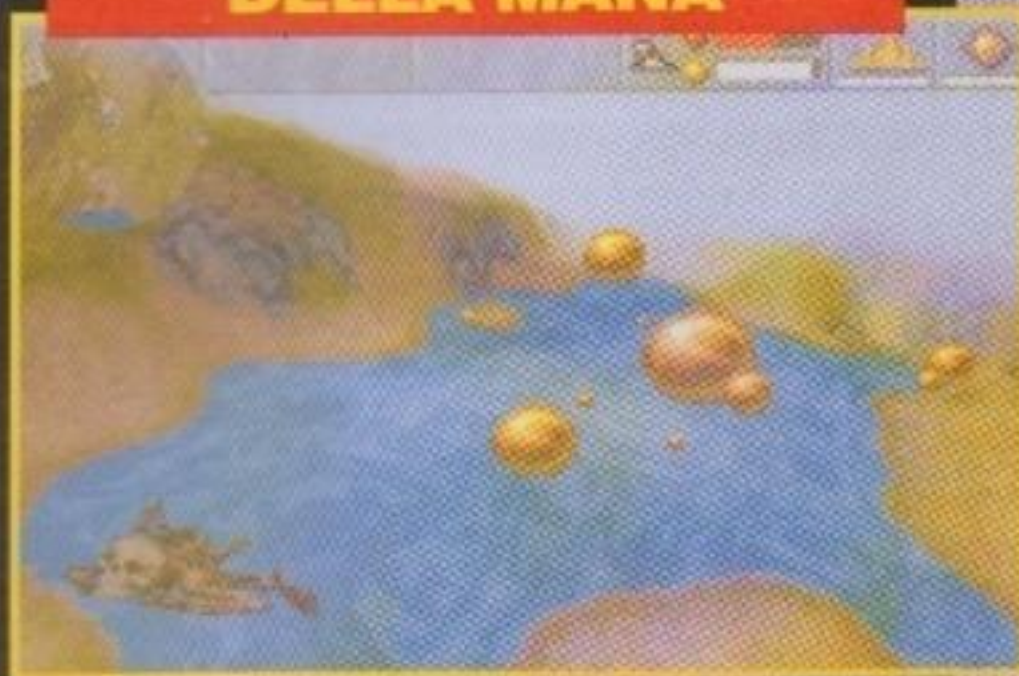
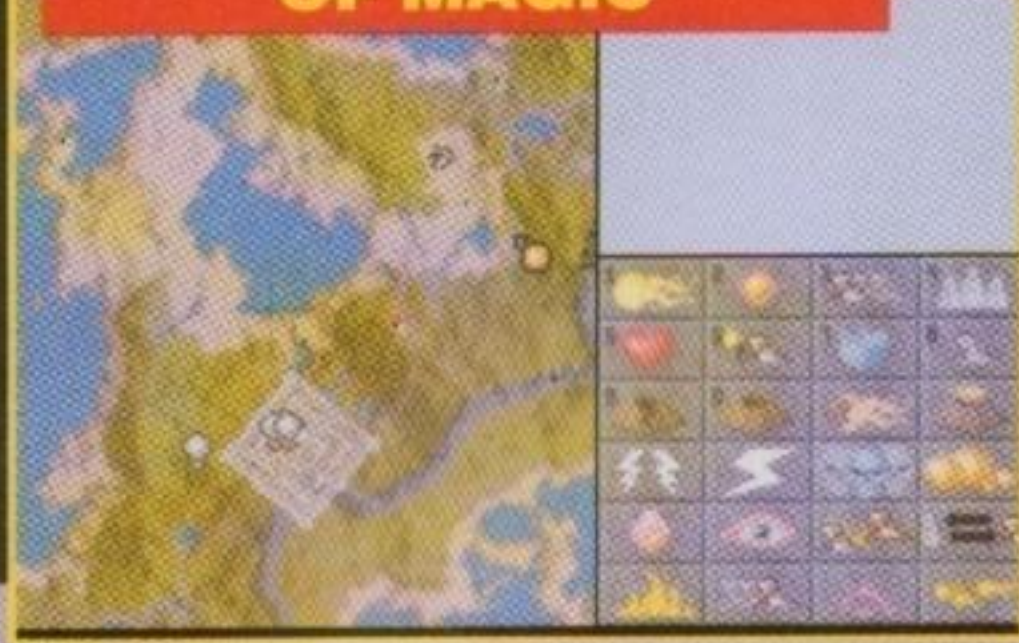
Assegnate sin dalla prima partita gli incantesimi ai tasti 1-10, in modo da poterli lanciare con estrema facilità: in questo modo quando sarà necessario lanciare un incantesimo velocemente (spesso ne va della vostra vita!) non perderete tempo prezioso.

L'incantesimo che crea il Castello può essere utilizzato in diversi modi, anche offensivi. Per esempio, se venite assaliti da uno stormo di Api Giganti, provate a creare un Castello in mezzo al loro gruppo: otterrete effetti devastanti! Il vostro Castello verrà probabilmente distrutto nell'attacco, ma se continuate a costruirlo finché tutte le Api non sono distrutte, ricaverete una quantità incredibile di Mana. Questo uso "improprio" del vostro Castello funziona al meglio quando impiegato contro grandi masse di mostri, come le armate di Scheletri, Arcieri, Avvoltoi, Grifoni e, ovviamente, Api Giganti.

LA CONQUISTA DELLA MANA

A volte può capitare un livello in cui ci sia un unico enorme ammasso di Mana: in casi come questo, tutti i Maghi sono costretti a raggrupparsi in quel punto per aumentare le loro scorte di carica magica, e spesso è difficile riuscire a conquistarne una fetta. Tuttavia basta sorvolare l'ammasso di Mana, quindi attaccare una qualsiasi creatura, distruggerla e possederne la Mana: se il trucchetto funziona, scoprirete che tutti gli altri Maghi correranno verso questa nuova Mana lasciandovi libero accesso all'ammasso più grande.

Se vi trovate a corto di Mana, provate a catturare (con l'incantesimo Possess) tutti gli edifici che trovate: infatti spesso i maghi avversari tendono ad ignorare gli edifici, che a volte si rivelano una fonte inestimabile di Mana.

In altre occasioni, può capitarvi di imbattervi in una grande concentrazione di Mana già conquistata da un altro giocatore che, aspettando il proprio pallone, la sorveglia da vicino sorvolandola senza pausa. Se tentate di possedere la sua Mana in queste situazioni, scoprirete che il vostro nemico riconquista la "sua" Mana dopo pochi secondi che l'avete catturata con l'incantesimo Possess. L'unico modo per riuscire a strappargliene una considerevole quantità consiste nel concentrarsi su una singola sfera di Mana, e continuare a possederla finché non arriva il vostro pallone, quindi, quando questo è arrivato, iniziare a lanciare senza pausa l'incantesimo Possess per conquistare il numero maggiore di sfere, finché il pallone non è pieno o non c'è più Mana. Se siete abbastanza veloci, potete sfruttare queste situazioni anche per attaccare i palloni degli altri giocatori.

CASTELLO

Ricordatevi che se avete un Castello e venite eliminati, "risorgerete" all'interno delle solide mura del vostro maniero. Naturalmente questo vale anche per i vostri avversari, quindi prima di combatterli faccia a faccia abbattete il loro Castello.

LA CONQUISTA DELLA MANA

PAUSED!

AL FUOCO!

MONDO RISTABILITO
PREMI LA BARRA SPAZIATRICE PER CONTINUARE.

IT'S A KIND OF MAGIC

LA GUERRA DEI CASTELLI

Non costruite mai un Castello vicino ad un muro o ad un altro Castello: infatti i muri non possono essere rimossi (a meno che non siate abbastanza potenti da lanciare un incantesimo Crater) e quindi non potrete più costruire le sei espansioni del Castello.

Se il vostro Castello viene attaccato da orde di truppe che sembrano infinite, livellatelo voi stessi (Shift-L) e ricostruitelo subito. Può sembrare stupido, invece si dimostrerà una tattica utile e proficua: infatti ricostruendolo subito dopo averlo raso al suolo, distruggerete i nemici che vi attaccano (specie se sono Zombie o Arcieri) e riconquisterete immediatamente le vostre sfere di Mana. Questa strategia si dimostra ancora più utile se il vostro Castello è già fornito di due o tre espansioni; infatti basta ricostruire il Castello non appena le creature nemiche vi hanno distrutto una delle espansioni: in questo modo otterrete l'effetto voluto (cioè distruggerete gli aggressori) ma il vostro Castello rimarrà illeso. State però particolarmente attenti mentre ricostruite il Castello, perché in quegli istanti siete vulnerabili agli attacchi dei Maghi nemici, che invariabilmente cercheranno di conquistare la vostra Mana.

Distruggere il Castello del vostro avversario diventa praticamente indispensabile quando vi trovate di fronte a un nemico decisamente più potente di voi. La tattica migliore per attaccare un Castello è quella di scatenargli contro un'orda di Creature neutre. Basta aspettare che passi vicino al Castello che volete assalire un gruppo di creature abbastanza potenti (come ad esempio i Grifoni) e attaccarle, quindi correre velocemente verso il Castello del nemico e sorvolarlo per un po'. Le creature che avete attaccato vi inseguiranno e, vedendovi ritirare verso il Castello, lo distruggeranno come se fosse vostro. A questo punto non vi resta che aspettare che il gruppo di creature si disperda, e correre a raccogliere le sfere di Mana appena liberate.

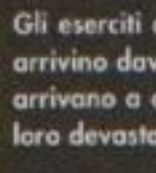
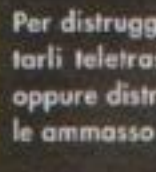
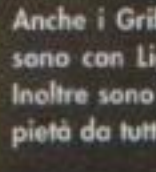
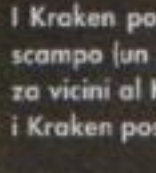
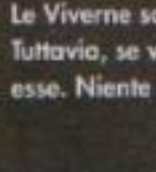
BESTIARIO

Le Scimmie e i Troll sono abbastanza simili come forza e modo di attaccare, a parte il fatto che i Troll si rigenerano molto velocemente; entrambi, se attaccano in gruppo, possono essere abbastanza pericolosi: la tattica migliore è di combatterli uno per uno da lontano, cercando sempre di muoversi lateralmente, in quanto nessuna delle due razze è particolarmente accurata.

Gli Avvoltoi non sono una vera minaccia, neanche se attaccano in gruppo; l'unica difficoltà è nel colpirli, perché volteggiano abbastanza velocemente. Se incappate in uno stormo di questi esseri, attaccateli e attirateli verso il vostro Castello, in modo che siano i vostri Arcieri ad occuparsene (non preoccupatevi, gli Avvoltoi non riusciranno a danneggiare il vostro Castello). Tra l'altro gli Avvoltoi, quando attaccano un Castello, iniziano a sorvolarlo circolarmente, rendendosi decisamente più vulnerabili ai vostri attacchi.

I Granchi, quando appaiono per la prima volta, sembrano delle creature inoffensive, e spesso, sia perché dispongono di un'armatura abbastanza dura, sia per il fatto che lasciano poco Mana quando sono distrutti, vengono ignorati dai giocatori più inesperti. Questo si rivela dopo poco tempo un grosso errore, perché i Granchi iniziano a crescere a dismisura e diventano degli enormi mostri che inglobano tutta la Mana a vostra disposizione! All'inizio, quando sono delle piccole creature, possono essere distrutte con un paio di Fireball ben piazzate, mentre quando sono al secondo stadio dell'evoluzione iniziano ad essere particolarmente ostici, e dovrete utilizzare una combinazione di Fireball e Lighting per liberarvene. Quando poi arrivano allo stadio finale, diventano le creature più potenti del mondo di *Magic Carpet*, e sono praticamente invulnerabili a tutto tranne che al devastante incantesimo Meteor. Attaccateli solo se avete questo incantesimo, oppure una quantità impressionante di Mana necessaria per lanciare una lunga raffica di Lighting, preferibilmente colpendoli alle spalle. Ricordatevi che i Granchi, indipendentemente dalla loro grandezza, si rigenerano molto velocemente!

Gli Arcieri e gli Emu Rider non sono particolarmente pericolose, e essendo umani non si rigenerano; inoltre se non sono provocati, difficilmente attaccano per primi. Evitateli senza preoccuparvene troppo.

I Vermi Giganti e I Dragoni abbastanza semplici da abbattere, basta evitare di avvicinarsi troppo quando sono in gruppi numerosi. Attaccateli sempre mirando alle teste, in modo da causare un danno maggiore, e cercate di tenerli lontani dal vostro Castello.

Gli eserciti di Scheletri sono davvero pericolose per i Castelli, e devono essere quindi fermate prima che arrivino davanti alle vostre mura. Anche se sono potenti più o meno come gli Arcieri, gli Scheletri, quando arrivano a contatto con un umano di qualsiesi tipo, lo trasformano in un non-morto che si aggiunge alle loro devastanti faile. Massacrateli a vista se stanno dirigendosi verso il vostro Castello!

Per distruggere i Geni non bastano incantesimi con Fireball o Lighting, perché i Geni sono in grado di evitarli teletrasportandosi istantaneamente. Dovrete invece utilizzare incantesimi come Crater o Meteor, oppure distruggerli creando sopra di essi un Castello e livellandolo subito dopo per raccogliere l'incredibile ammasso di Mana che queste creature liberano dopo essere state uccise.

Anche i Grifoni attaccano solo se provocati, ma quando lo fanno, causano danni devastanti. Attaccateli sono con Lighting o Lighting Storm, poiché i Grifoni riflettono gli incantesimi come Fireball o Meteor. Inoltre sono immuni all'incantesimo Invisibility. In più, quando attaccate un Grifone, verrete assaliti senza pietà da tutti gli altri Grifoni del livello!

I Kraken possono lanciare un particolare incantesimo, il Duel, che vi cattura e inizia a trascinarvi senza scampo (un po' come un raggio traente). Se venite attaccati in questo modo, aspettate di essere abbastanza vicini al Kraken, quindi lanciategli addosso Fireball e Lighting in continuazione (evitate i Meteor, perché i Kraken possono defletterli con i loro Lighting).

Le Viverne sono le creature più pericolose di *Magic Carpet*, e di norma devono essere evitate a tutti i costi. Tuttavia, se vi sentite abbastanza potenti, potete ucciderle con 10 Meteor oppure lanciando 5 Crater sotto di esse. Niente male, vero?

LA GUERRA DEI CASTELLI

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Bentornati all'angolo delle pagine piene di utili gabole! Vi ricordiamo che per utilizzare alcune di queste è necessario utilizzare alcuni comandi avanzati del DOS (naturalmente forniamo una piccola guida anche questo mese). Se scoprite gabole varie password, o i codici esadecimali per qualche gioco, spediteceli senza esitare a S.O.S.Gabole, Via Aosta, 2 - 20155 Milano (o faxate il tutto allo 02/33104726).

HERETIC

P.C.

Avete dei problemi a massacrare i mostri di *Heretic*? Beh, per vostra fortuna i programmatori hanno inserito dei codici simili a quelli trov ati in *Doom*. Quesste gaboline funzionano con la versione Shaeware 1.0 di *Heretic*:

- **QUICKEN** Il solito vecchio God Mode che vi permette di diventare invulnerabili per qualche decina di secondi.
- **MASSACRE** Uccide tutti i mostri del livello
- **RAMBO** Per ricevere tutte le armi (tra quelle disponibili nella versione Shareware) e tutte le corrispondenti munizioni possibili
- **SKEL** Per ricevere tutte le Chiavi
- **GIMMEnn** Per ricevere l'artifatto (a-j) in quantità (1-9):
  - a - Ring of Invincibility
  - b - Shadow Sphere
  - c - Quartz Flask (Health)
  - d - non funzionante
  - e - Tome of Power
  - f - Torcia
  - g -T ime bomb of the Ancients
  - h - Morph Ovum
  - i - Wings of Wrath
  - j - non funzionante
- **RAVMAP** Mappa completa
- **SHAZAM** Attiva il potere speciale per tutte le armi in vostro possesso (ha lo stesso effetto del Tome of Power)
- **ENGAGEnn** Salta al livello nn
- **PONCE** Per ritornare ad avere il massimo numero di punti vita possibile
- **COCKADOODLEDOO** Vi trasforma in un pollo!
- **KITTY** Disattiva il "saltellino" tipico dell'andatura del nostro eroe

PICCOLA GUIDA AL DEBUG DEL DOS

Alcune gabole riportate in queste pagine presuppongono l'utilizzo del comando "Debug" dell'MS-DOS, un semplice programma che vi permette di dare un'occhiata all'interno dei file in ambiente DOS.
Naturalmente con questa piccola guida non pretendiamo di spiegarvi tutte le funzioni di questo programma, ma solo di capire come modificare i salvataggi di alcuni giochi utilizzando le nostre gabole, partendo dal presupposto che abbiate una minima conoscenza dell'MS-DOS.
Per prima cosa, dovrete entrare nella directory del gioco indicato e, eventualmente, nella directory contente il salvataggio. Ovviamente vi consigliamo di effettuare una copia di backup del file in questione, per precauzione nel caso che qualcosa andasse storto (basta scrivere "Copy nomefile.ext nomefile.bak"). Infatti a volte capita che escano diverse versioni dello stesso gioco, e che la gabola funzioni correttamente solo su una di queste. Dopodiché dovrete lanciare il programma di debugging scrivendo:

```
DEBUG
```

A seconda della versione del DOS installata, può apparire una lineetta ("-") o un segno di maggiore (">"). A questo punto dovete caricare in memoria il salvataggio, scrivendo:

```
Nnomefile.ext
L
```

dove "nomefile.ext" è il nome del salvataggio (non devono esservi spazi tra "N" e il nome del file). Dopodiché dovrete digitare una serie di comandi di edit, scrivendo ad esempio:

```
E XXXX FF FF F7
```

con questo comando modificherete le tre celle di memoria a partire dalla XXXX. Infine non vi resta che salvare il file su Hard Disk e uscire dal Debug, digitando:

```
-W
-Q
```

A questo punto potrete caricare il gioco e verificare se l'esperimento è riuscito o meno. Se va tutto bene, potrete godervi i frutti della gabola; se invece notate cose strane (come ad esempio cifre negative, blocchi strani nel programma oppure anche nessun cambiamento nei valori indicati) vi conviene uscire subito dal gioco, cancellare il file modificato e recuperare la copia di backup (scrivendo "Rename nomefile.bak nomefile.ext").

http://www.oldgamesitalia.net/

SKELETON KREW

AMIGA 1200

Nella schermata del titolo, scrivete "I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" e premete ancora una volta la barra spaziatrice. Ora, durante una partita, potrete premere il punto per saltare il livello corrente e il tasto Enter del tastierino numerico per avere nove vite. Se invece volete iniziare una partita da un qualsiasi livello, spostate il joystick orizzontalmente nello schermo del titolo: lo stage di partenza verrà mostrato al posto della voce "Options".

DESCENT

PC

Inserite le seguenti gabole direttamente da tastiera mentre state giocando alla versione Shareware di *Descent*.

GABBAGABBAHEY	Per abilitare le gabole (da utilizzare per prima)
SCOURGE	Per ricevere tutte le armi
TWILIGHT	Scudi al massimo
RACERX	Per l'invulnerabilità
MITZI	Per ottenere tutte le chiavi
GUILE	Cloak On/Off
FARMERJOE nn	Per saltare al livello nn

REBEL ASSAULT

MAC

Eccovi i codici per tutti i livelli di *Rebel Assault* per Macintosh; ora non vi resta che mettervi il casco e partire q bordo del vostro X - Wing

Livello	Facile	Normale	Difficile
2	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	RALRRA	LEENI	DEFEL
5	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYYD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFL	RASKAR	RISHI
12	KLAATY	JHOFF	IRZINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS
Finale -	NORVAL	NKLLON	MALANI

BANSHEE

(AMIGA E CD32)

Disponibile in versione A1200 e CD32, *Banshee* è uno dei migliori sparatutto per le macchine di casa Commodore. Ecco un paio di gabole per entrambe le versioni; dovete inserire le seguenti frasi nello schermo degli high score al posto del vostro nome:

Per A1200 scrivete "I AM EXQUISITELY EVIL" oppure "FLEV 17" (premete i tasti di funzione per passare di livello in quest'ultimo caso)

Per CD^{32} scrivete "MARY WHITEHOUSE" oppure "KANNJADE KREW" (usate entrambi i pulsanti superiori per passare di livello in quest'ultimo caso)

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/

WARCRAFT

PC

Leandro Palagiano di Rho ci ha faxato i codici esadecimali per modificare i salvataggi di questo incredibile wargame; entrate quindi nella directory di *Warcraft*, lanciate il "Debug" e scrivete:

- Nsave1.sav (per il primo salvataggio)
- L
- E 0706 FF FF
- E 071A FF FF
- W
- Q

Modificando il primo valore aumenterete la quantità di legname a vostra disposizione, mentre con il secondo potrete diventare immensamente ricchi.

ZEEWOLF

AMIGA

Il nostro intrepido Paolo Verri ha esplorato una moltitudine di livelli e ce li ha prontamente scritti!

Missione 5	IMAGO
Missione 9	TIBURON
Missione 13	ARGUS
Missione 17	MARTEN
Missione 21	SOCKIN
Missione 25	GANNPAU

Infine abbiamo trovato un codice - FRAMPAGE - che vi permette di giocare a tutti i livelli a bordo di un jet!

ULTIMATE DOMAIN

PC-CD ROM

La versione su CD ROM di *Genesia* può essere resa molto più semplice inserendo questi codici. Entrate nella directory di *Ultimate Domain*, entrate poi nella directory dei salvataggi ("cd gsave") e poi digitate Debug:

- n0.sav
- L
- E 3DC0 ff ff
- W
- Q

In questo modo otterrete più di 65.000 monete!

TOWER ASSAULT

AMIGA 1200

Siete bloccati da orde intere di alieni? Beh, per fortuna Maurizio ci ha spedito qualche interessante codice per questo capolavoro del Team 17!

Engineering Sector 1	FKASLCEAADCAAADK
Military Sector 3	EPABJCHACDCAAAEE
Main Tower	LAAIIDEASDCAAADI

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

Siete bloccati in un qualsiasi gioco per una qualsiasi piattaforma? Siete arrivati all'angolo che fa per voi! Prendete carta e penna (oppure tastiera e stampante), descrivete il vostro problema nel modo più chiaro possibile e spedite il tutto a: SOS Mail, via Aosta 2 - 20155 Milano (o faxate allo 02/ 33104726) e Paolo Paglianti risponderà prontamente sul prossimo numero. Vorrei iniziare ringraziando tutti i lettori che ci hanno fatto i complimenti per il primo numero della rivista, tra cui Fabrizio Cobra, Marco Frocina, Marco Sabet, Diego Zaccariotto, Roberto De Simone, Davide Marghini, Barbara di Firenze e Pitofante Errante.

ALONE IN THE DARK 2

Riceviamo una lettera da Marco Frocina di Spinea (VE), bloccato nel secondo episodio delle indagini di Edward Carnby: " [...] Il punto in cui sono bloccato è quello subito dopo il passaggio segreto nel laboratorio della strega; più precisamente, non riesco a capire cosa devo fare dopo aver eliminato i due zombie, dato che non riesco a passare la serra infestata dai serpenti, e non trovo il modo per eliminare il joker che mi tormenta in continuazione [...] ". Devi andare nella stanza a fianco di quella dove sei apparso: sul fondo troverai una scatola che può essere aperta con il dobione. Quando la fai scattare, troverai un pom-pom che dovrai lanciare nella serra (senza entrarci!). In questo modo, il joker inseguirà il pom pom, distrarrà per qualche minuto i serpenti e avrai il tempo per fuggire dal camino.

DOOM 2

Fabrizio (per gli amici Cobra) di Roma ci implora perché è " [...] arrivato dopo notti insonni all'ultimo livello di questo esaltante capolavoro della iD; però non riesco a finirlo! [...] ". Devi salire sulla colonna centrale e, mentre stai salendo (prima di arrivare a fondo corsa) sparare a raffica con il lanciarazzi, cercando di centrare il buco da cui escono i blocchi che poi si trasformano in mostri; dopodiché devi buttarti giù, aspettare che la colonna scenda, risalire sopra e ripetere il giochetto finché non distruggi il demone finale. Beh, ovviamente ti consigliamo di attivare la gabola per avere munizioni a non finire, scrivendo IDKFA mentre giochi.

KINGS QUEST 6

King's Quest 6 dà diversi problemi a Davide Manghini, che ci ha mandato una lettera chiedendoci cosa fare, perché è " [...] arrivato al punto in cui le due regine e il marinaio mi chiedono un oggetto (ovviamente non so come accontentarle) e non riesco a parlare con l'uccellino [...] ". Per quanto riguarda le due regine, devi solo assistere al loro litigio e prendere la sciarpa rossa, che dovrai poi utilizzare per uccidere il Minotauro. Dal marinaio non potrai fare nulla:potrà solo darti qualche consiglio; ti rivelerà infatti che per viaggiare da un'isola all'altra dovrai utilizzare una mappa magica che potrai barattare dal mercante in cambio dell'anello reale. Infine dovrai comprare l'uccellino meccanico con la moneta e utilizzarlo con il volatile (quello in carne e piume) appoggiato al ramo più alto dell'albero. Dopodiché dovrai utilizzare l'anello reale su questo uccellino per ottenere un nastro di Cassima, dove, se osserverai bene, troverai un capello della principessa.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Questo mese concludiamo la S.O.S. Mail con una richiesta aperta ai lettori, che noi di ZETA non siamo riusciti a soddisfare. Cediamo la parola alla simpaticissima Barbara di Firenze: " [...] non riesco a farmi arruolare dalla procace addetta al collocamento perché 1) non trovo una dentiera (o qualsiasi altra cosa) per far fare a Woody un sorriso decente davanti al Brotoflatron; 2) non trovo il certificato di respirazione". Se conoscete la risposta a questi terribili quesiti, non esitate un secondo a spedircela!

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

È nata una stella! Dopo il primo, fantastico, imperdibile, collezionabile, impilabile numero di Zeta, sono piovute missive di approvazione incondizionata, telefonate di amici e parenti entusiasti. Non tanto per il mio angolo della posta per il quale, anzi, sono stato minacciato di licenziamento, quanto piuttosto per l'incredibile successo riscosso dalla mia portinaia. Sono quindi lieto di comunicare che è nato "L'Operatrice Condominiale Fun Club". La sottoscrizione garantisce agli iscritti il ricevimento a domicilio di un bollettino informativo mensile, del volumetto "La cortesia citofonica" e del software "La contabilità delle mance" che gira solo sotto Pentium.

a cura di Alessandro Cattelan

Caro Alessandro sul 1° numero di ZETA, fantastica rivista, chiedi di essere subissato di lettere, e allora eccomi qua a rispondere al tuo invito. Premetto che ho un PC 486DX2 a 66 MHz ben equipaggiato con 16 M di RAM, un buon hard da 340 M e la W32 della Tseng Lab, a cui in seguito ho aggiunto una SoundBlaster 16 con ASP, un lettore CD Mitsumi con 300Kb di transfer, e un Modem Zoom da 19200 baud. Beccati queste domande e divertiti a rispondere:

1- Per quanto ancora questa macchina sarà attuale, anche a scopi ludici (intenderei giocare decentemente a *Ultima 9* senza cambiare PC)?
2- Il futuro dei PC e dei processori è RISC o CISC?
3- Quali sono le differenze tra un processore RISC e un processore CISC?
4- Nel caso dovessi cambiare il mio PC, mi consigli un nuovo Intel o di buttarmi piuttosto su un Power PC?
5- Riuscirei con un Power PC a giocare bene per esempio a *Wing Commander 3* come su un Pentium?
6- Quando comincerà a uscire software ludico nativo per Power PC?
7- Nel caso che tu mi consigliassi di non fare questo salto e di rimanere sui processori Intel, mi conviene attendere il P6 o il Pentium è già un ottima macchina?
8- La Intel ha intenzione di rimanere sulla tecnologia CISC o si butterà presto anche lei sul RISC?
9- Il Pentium è CISC o RISC?
10-E il P6 come sarà?

Mithrandir alias Filippo Persia

P.S. Mi permetto di darti un consiglio: nella prossima pagina della posta oltre al tuo indirizzo di posta normale aggiungi quello E-mail e magari anche il numero di FAX così da renderti facilmente rintracciabile. Ciao, a presto sul prossimo numero di ZETA
Mithrandir alias Filippo Persia

Accolgo il consiglio di Mithrandir, che incredibilmente è riuscito a scovarmi, per comunicare ai lettori i miei indirizzi "telematici". Partiamo dal livello più basso con il numero di FAX:33104726. L'indirizzo di E-Mail su Internet è Incal@Infosquare.it
1) Su un DX2 a 66, simulazioni estremamente spettacolari (parlo ad esempio di Nascar Racing o di Magic Carpet) sono fluidissime a 320x200 ma a 640x400 o addirittura 640x480 la scattosità fa capolino, talora vistosamente. La ragione è molto semplice: dal momento che la mole di dati da elaborare è esattamente quadrupla, il numero di frame al secondo visualizzabili è esattamente un quarto. La triste conclusione è che Nascar Racing non può girare a 30 frame al secondo in alta risoluzione con nessuna CPU attualmente in commercio (parlo della fascia di prezzo entro i 10 milioni). Il tuo 486 andrà bene fino a che esisterà software in bassa risoluzione, per l'alta dovrai cambiarlo.
2, 3, 4, 8, 9, 10) CISC o RISC, questo è il dilemma? Ci scontriamo con il falso storico che le CPU Intel sono tutte CISC. Già il 486 utilizzava un'architettura ibrida CISC/RISC, nella quale un numero estremamente limitato di operazioni venivano gestite come RISC. Questo tipo di architettura è stata ancora più esasperata sul Pentium e lo sarà ancora maggiormente sul P6. Il motivo di questa rivoluzione strisciante è il mantenimento della compatibilità verso il basso. A differenza di Motorola, che ha fatto la scelta di abbandonare completamente la linea 680x0, che peraltro con il 68040 si stava già orientando verso un'architettura ibrida, per Intel l'imperativo è di mantenere la compatibilità con i milioni di software sviluppati per la piattaforma 80x86. Power PC è compatibile sia con il software 80x86, sia con quello 680x0, ma solo a livello di emulazione, con prestazioni tutt'altro che esaltanti. Onestamente sono convinto che tecnologicamente il Power PC, almeno nelle sue versioni più potenti, sia migliore rispetto al Pentium. È come avere a disposizione un'auto che accetta benzina super, quando tutte le altre vanno a normale, senza che la benzina sia disponibile.
5) Senza dubbio potresti. Bisogna vedere se la Origin sarà disposta a concederti la possibilità di farlo.
6) Purtroppo ho la sfera di cristallo dal meccanico. Senza dubbio uscirà, prova a dare un'occhiata allo speciale sulla Apple che puoi trovare in questo numero.
7) Il P6 potrà essere commercialmente consigliabile fra non meno di due anni. Nel frattempo il tuo 486 diverrebbe un'invendibile causa di frustrazioni.

Rispondo brevemente a una domanda presente in molte lettere ma che pubblico nella simpatica versione postami simpaticamente a voce da un simpatico collega (Diego "hammer" Antonelli), chiamando alle due di notte sul telefono di casa: «Uè, Alex, giusto te. Quel -biiip- di computer che mi ritrovo, l'unico quattrottosei che va come un duottosei, mi ha perso 400 di transfer rate sull'hard disk e -biiip- adesso va come una -biiip-. Che cosa è successo? Tra l'altro mi è uscito un messaggio sotto Windows che mi dice che non trova il WDCTRL qualcosa. Che cosa -biip- faccio?»

In questo modo rispondo a chi non riesce ad attivare l'accesso ai dati a 32 bit di Windows con controller Local Bus. Questo tipo di dispositivi richiede un driver, specifico per ogni chipset. Generalmente i controller vengono forniti con driver e software di installazione. State attenti a non compiere l'errore di Diego che, per liberare spazio, ha cancellato la directory contenente il suddetto.

È ARRIVATA L' ORA DEL NUOVO TESTAMENTO.

I Thou
II Thou
III Thou
IV Thou
V Thou
VI Thou
VII Thou
Thou
ou
X ou

ZETA, la nuova Bibbia del divertimento interattivo.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ SU ZETA

L.T. AVANT GARDE - Tel. 02/66103223 - 66105090 Fax 02/66106513

http://www.oldgamesitalia.net/

I manuali? meglio leggerli

Spesso e volentieri a chi si diletta con software di simulazione (specie se di volo) viene rivolto un inquietante interrogativo riguardante il «Come si fa a divertirsi con un programma che richiede la lettura di qualche centinaio di pagine prima di essere degnamente utilizzato?».

Maledizione, 'sto affare balla da tutte le parti e poi pende a destra di brutto! Aspetta che provo una virate… no, NO! Accidenti ma chi gliel'ha detto di scendere! Uff, ci dev'essere qualche bug: nelle virate da una parte è troppo sbilanciato! Però, meno male che gira velocemente; ora proviamo di qua! Ma perché non gira bene?!? Ecco sì, ci mancava pure che bruciavo il motore, ma che gioco del cavolo: non mi piace!!!»

Quanto sopra è una trascrizione testuale di alcune frasi raccolte durante la prova di un modello di volo estremamente realistico del Sopwith Camel da parte di neofiti della simulazione di volo per i quali la lettura del manuale, in fondo, «Non è indispensabile!».

In realtà, la complessità raggiunta in alcuni prodotti odierni di simulazione, praticamente "costringe" l'utente a un approfondimento necessario a comprendere in pieno i meccanismi e le potenzialità del software, per far sì che ogni lira spesa nell'acquisto si trasformi in un reale apprezzamento del lavoro di implementazione dei complessi algoritmi relativi alla meccanica del volo. Un esempio pratico dell'importanza di una lettura pre-volo del manuale può essere dato dal seguente caso reale di un video-pilota non esperto alle prese con il livello più avanzato di difficoltà del modello di volo.

Problema: «Dannazione, continuo a virare a sinistra con il mio Sopwith Camel ma quel dannato Fokker Dr.I non riesco a trovarmelo mai davanti!».

Soluzione: Nel 'noioso' capitolo aerotecnico del manuale si parla di un'entità misteriosa conosciuta come "carico alare", che influenza il raggio di virata di un aereo. Il triplano, essendo tale, ha un carico alare inferiore al Sopwith come indicato nel 'pizzoso' capitolo sulle caratteristiche degli aerei e quindi, a parità di condizioni, virerà SEMPRE più stretto del Camel. Nello stesso capitolo, però, si apprende che quest'ultimo mezzo era dotato di un potente motore rotativo grazie al quale possiamo rendere impari le condizioni: la coppia del grosso Clerget da 130 Cv era tale che alcuni piloti preferivano compiere tre quarti di giro a destra anziché un quarto a sinistra visto, praticamente, impiegavano lo stesso tempo (dato curioso ma reale). Per vincere è indispensabile sfruttare al meglio le caratteristiche del proprio mezzo, ed ecco quindi (imbranamenti cronici a parte!) come semplificarsi la vita contro il temuto Dreidecker I….

Ora il punto è che tutto questo impegno culturale sul manuale (se c'è…) risulta perfettamente inutile se la simulazione non ne tiene conto (cioè se si tratta solo di un "gioco" di volo), ed ecco spiegata l'utilità dell'approfondimento di un aspetto teorico sulla documentazione della simulazione, che possa risultare utile anche, e soprattutto, in pratica, come lo era nella realtà per i "veri" piloti.

La recensione di un simulatore di volo, infatti, non dovrebbe mai prescindere dalla manualistica inclusa (magari tradotta in un italiano comprensibile…) che introduca e guidi attraverso il prodotto sia i principianti che gli esperti, anche perché si presume che i primi passeranno alla seconda categoria una volta appurato l'interesse per l'argomento.

Siccome, però, non tutti considerano positivamente i mega-volumi allegati al software che illustrano a dovere le altrettanto comprensive opzioni, si arriva alla prima grande & doverosa distinzione tra "Simulatori" e "Giochi" di volo.

I primi sono tutti quei programmi prima dei quali bisogna sorbirsi almeno una parte dei due o tre etti di istruzioni, durante i quali bisogna impostare innumerevoli opzioni pre-decollo, e dai quali se ne trae il famoso "divertimento misto a cultura aeronautica" che ne giustifica le fatiche.

Alla seconda specie appartengono quei programmi che, indipendentemente dalla grafica (generalmente "d'impatto"), forniscono "solo" divertimento prima, durante e dopo l'uso, grazie a documentazioni scritte dal sostituto del vice-aiuto programmatore di riserva durante l'intervallo, modelli di volo semplificati (Antonov An-22 che vincono improbabili doglight contro F-16, MiG-15 con missili (?!) a testata tetraclorodibenzoparanucleare con inserti in radica che "tirano" 100 miglia effettive), e altre "simpatiche" goliardate.

Ovviamente non nego che risulti molto divertente fare una virata "a coltello" (con le ali perpendicolari al terreno) con un bombardiere B-52 senza perdere neanche un piede di quota (e soprattutto senza perdere le ali…), ma penso che i "puristi" possano offendersi un attimo.

Ecco dunque giustificata l'esistenza delle due categorie, a ciascuna delle quali ci si può rivolgere secondo le proprie preferenze e la propria pazienza, anche se tra i simulatori sempre più spesso risulta presente un'opzione arcade per chi vuole un *Doom* aeronautico senza approfondire troppo i vari "comedovequando&perché?" del volo.

Per chi lo vuole fare, invece, diventa indispensabile capire un minimo (ma proprio poco…) di aerotecnica (visto che i modelli di volo più accurati ne seguono le leggi) per "entrare" meglio nel programma e, in definitiva, per trarne divertimento anziché frustrazione.

E probabilmente questo non vale solamente per le simulazioni…

A cura di *Alessandro Diano*

I biogiochi

Durante l'ultima edizione di Imagina, la manifestazione monegasca dedicata alla grafica computerizzata, Philippe Ulrich, la mente creativa della Cryo, ha esposto una sua interessante teoria sul futuro dei videogiochi. Ne riportiamo un estratto dai contenuti quantomeno originali

di Philippe Ulrich (Cryo)

L'anno scorso a Imagina dissi che l'arrivo dei CD-ROM e del multimedia avrebbe trasformato gli sviluppatori di videogiochi in vere e proprie fabbriche per la creazione di immagini di sintesi. Attualmente, alla Cryo, 130 persone lavorano su giochi che sfruttano immagini di sintesi. Ognuno di questi giochi contiene in media 60 minuti di immagini in computer grafica. Oggi posso affermare che per i videogiochi vengono prodotte più immagini di sintesi che per qualsiasi altro settore.

La spiegazione di questa esplosione è molto semplice: il videogioco rappresenta un mercato colossale. Il parco di CD-ROM installati aumenta ogni giorno e le case non esitano ad investire somme sempre più significative nella produzione.

Perché non ci può essere sviluppo senza mercato. A che serve creare belle immagini se devono rimanere inutilizzate...

L'aumento della potenza delle piattaforme multimediali, la concorrenza accanita che si fanno i costruttori di hardware e i cloni di ogni tipo contribuiscono all'abbassamento dei prezzi.

Certo, l'arte è difficile e il videogioco non è fatto solo d'immagini di sintesi...

L'interattività si paga a caro prezzo: un gioco può contenere più codice in assembler dei favolosi tool di sviluppo che noi vediamo presentati agli stand di Imagina. I signori del videogioco rimangono senza alcun dubbio i programmatori, anche se si occupano della parte nascosta dell'iceberg.

È un mondo talmente frenetico che il vecchio concetto in 2D di Sonic o Mario che saltellano sulle loro piattaforme è già da riporre in archivio assieme alla polvere della Storia.

Grazie alle tecniche immersive e al 3D in tempo reale, il videogioco lascia spazio al BIOGIOCO, al gioco vivente.

Mi spiego:

Le tecniche di 3D in tempo reale consentono di tuffarsi in uno spazio virtuale, le cui caratteristiche sono identiche a quelle reali: delle catacombe, una foresta, una città, un mondo...

Questi spazi sono realizzati a partire da programmi di creazione 3D che conoscete bene.

L'innovazione consiste nella velocità di calcolo di queste immagini e nei fantastici algoritmi che le calcolano. Ogni frammento di tempo guadagnato nel calcolarle aumenta la velocità di esecuzione e quindi permette più azione e interazione. Ecco il perché di questa corsa contro il tempo...

I videogiochi oggi funzionano come delle Formula 1. Ogni gioco deve portare la sua parte di innovazione tecnica. I programmi devono calcolare e costruire 25 immagini al secondo, quando sino a poco tempo fa occorrevano diversi minuti o anche ore per calcolare una singola immagine. Questa capacità di calcolo ci tuffa ormai nel cybermondo. Questo spazio affascinante che ormai chiamiamo virtuale. In questi mondi, il giocatore può spostarsi a piacimento, l'interattività è totale.

Adesso immaginate delle persone che vivano in questo mondo. Si spostano al suo interno liberamente. Sono gestite da un motore informatico comportamentale che sostituisce i vecchi test di collisioni. Obbediscono alle regole dello scenario. Un mostro deve nutrirsi di carne fresca e, di conseguenza, cacciare. Deve dormire la notte per recuperare le forze. Deve tentare di riprodursi quando incontra una femmina. La femmina accetterà solo se lui ha cacciato con successo...

Immaginate adesso degli elfi che vivano in questo mondo. Interpretano anche loro il loro ruolo di elfo. Immaginate adesso il mostro affamato davanti all'elfo smarrito. Se lo papperà di sicuro... E così ci sarà un elfo in meno nel mondo...

Immaginate adesso una splendida e voluttuosa creatura bionda che va a spasso vicino alla casetta del mostro. Voi, il giocatore, per mezzo dell'interfaccia, la corteggiate parlandole del giorno e della notte. La bella vi dà il suo numero di telefono, si chiama Albert nel mondo reale. Gioca attraverso la rete sul suo PC, grazie a un modem.

Intanto il mostro ha incontrato la sua femmina e naturalmente le salterà addosso...

Dato che ha cacciato per bene, ci saranno una decina di mostriciattoli in più nel mondo. Dieci mostri che dovranno cacciare a loro volta...

Ecco, così va la cyber-vita...

Il Biogioco è un meraviglioso campo di sperimentazione. I problemi posti ai giocatori, l'ergonomia che deve essere perfetta, istintiva ed internazionale, i rompicapi cibernetici. Questi elementi ci portano a toccare tutte le tecniche informatiche nel campo dell'immagine, del suono, delle comunicazioni, del compattamento dei dati, del comportamento, delle statistiche...

L'ultima caratteristica del Biogioco consiste nella possibilità di adattare la giocabilità al giocatore e d'inserire una nozione di data. Questo dà modo di creare un Supervisore:

Si sta muovendo il mouse? Qualcuno sta giocando allora. Il giocatore continua a girare in tondo? Dopo alcuni minuti, la modalità Supervisore fa scattare un'azione, un aiuto...

E così, senza saperlo, il giocatore è controllato dal Supervisore e tutto perché il suo comfort di gioco sia totale. Su PC o su Mac, dei controlli sulla data possono provocare degli avvenimenti: se chi lo ha concepito lo decide, si potranno aprire nuovi spazi tra sei mesi, un anno, due anni, nuovi mostri appariranno...

È come se oggi compraste un libro di 100 pagine e fra sei mesi fosse diventato di 200 o 300...

Questi principi e tecniche ci fanno intravedere i giochi di domani, sempre più belli, sempre più affascinanti.

In questa società, i Bio-giochi che sviluppiamo hanno una missione capitale da compiere: LA MISSIONE!

Quella di preparare le menti e i corpi dei cittadini al mondo di domani...

Più ci saranno computer e Biogiochi nelle case, più questa tecnologia sarà capita e controllata da ognuno di noi. Perché esiste un pericolo terrificante, quello di vedere questo nuovo mondo controllato da un pugno di potenti. È possibile che delle informazioni confidenziali e intime, riguardanti più persone in questa stanza, abbiano già fatto il giro del pianeta mentre vi sto parlando. Questi "file" conterranno presto i nostri codici genetici e le nostre convinzioni intime che andranno ad alimentare le statistiche classificate ultraconfidenziali.

Sì, sono fiero di contribuire al risveglio delle coscienze... Perché il videogioco è anche cultura, una pulsione ribelle, una curiosità, un istinto di sopravvivenza ad ogni costo.

Penso a tutti quegli hackers, quei milioni di ragazzi, dipendenti dalle loro console o dal loro computer. So che sanno ormai come "rompere" il codice che elimina l'implacabile boss di fine livello.

Se esiste ancora qualche avventura da vivere, qualche nuovo mondo da conquistare, qualche sensazione forte, è ben qui che le possiamo trovare. Perché assistiamo a un avvenimento unico, colossale e affascinante. Un avvenimento che per l'umanità avrà la stessa importanza del Big Bang o della formazione del sistema solare.

La nascita di un universo, di un nuovo mondo.

Un secondo mondo.